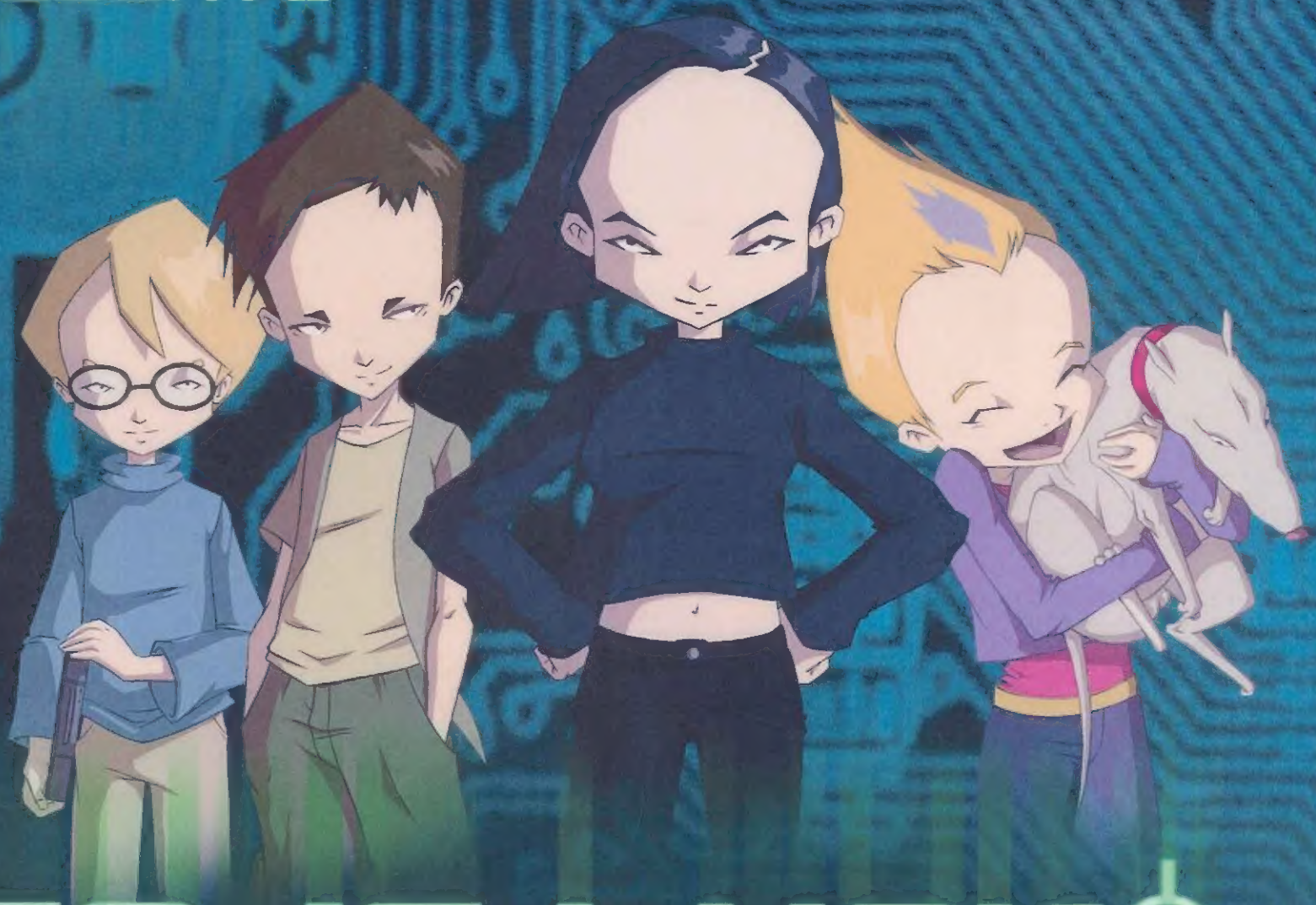
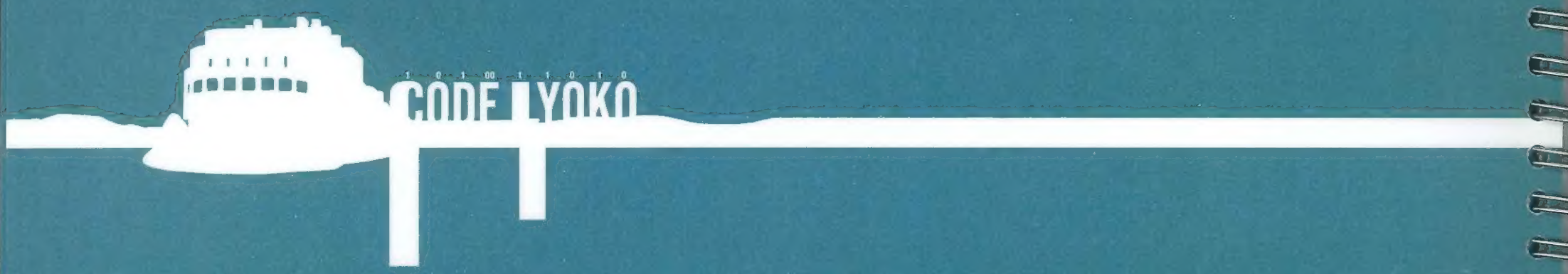
ANTEFILMS
PRESENTE

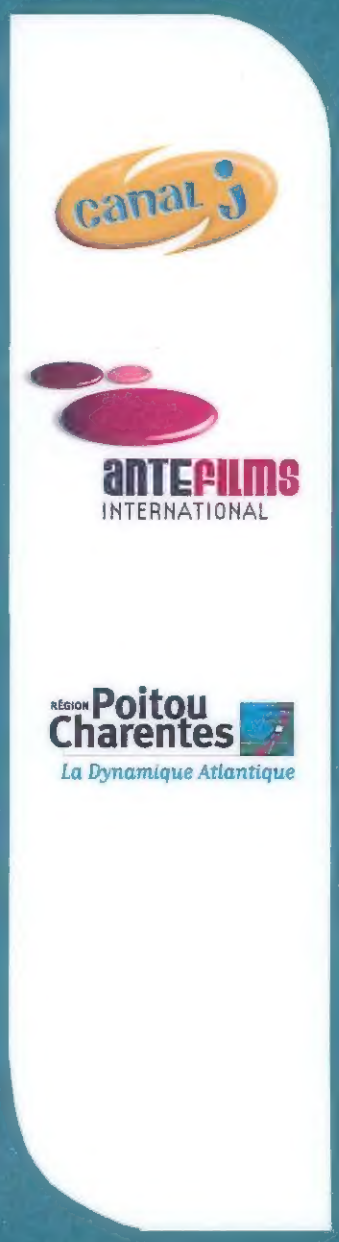


CODE LYOKO

26 X 26 MINUTES


CODE LYOKO

france 3
ANTEFILMS PRODUCTION
CONSEIL GÉNÉRAL DE LA CHARENTE
centre national de la cinématographie
CNC


canal j
ANTEFILMS INTERNATIONAL
RÉGION Poitou Charentes
La Dynamique Atlantique

BIBLE GRAPHIQUE :
Tania Palumbo
Thomas Romain

BIBLE LITTERAIRE :
Carlo de Boutiny
Tania Palumbo
Thomas Romain

REALISATION :
Jérôme Mouscadet

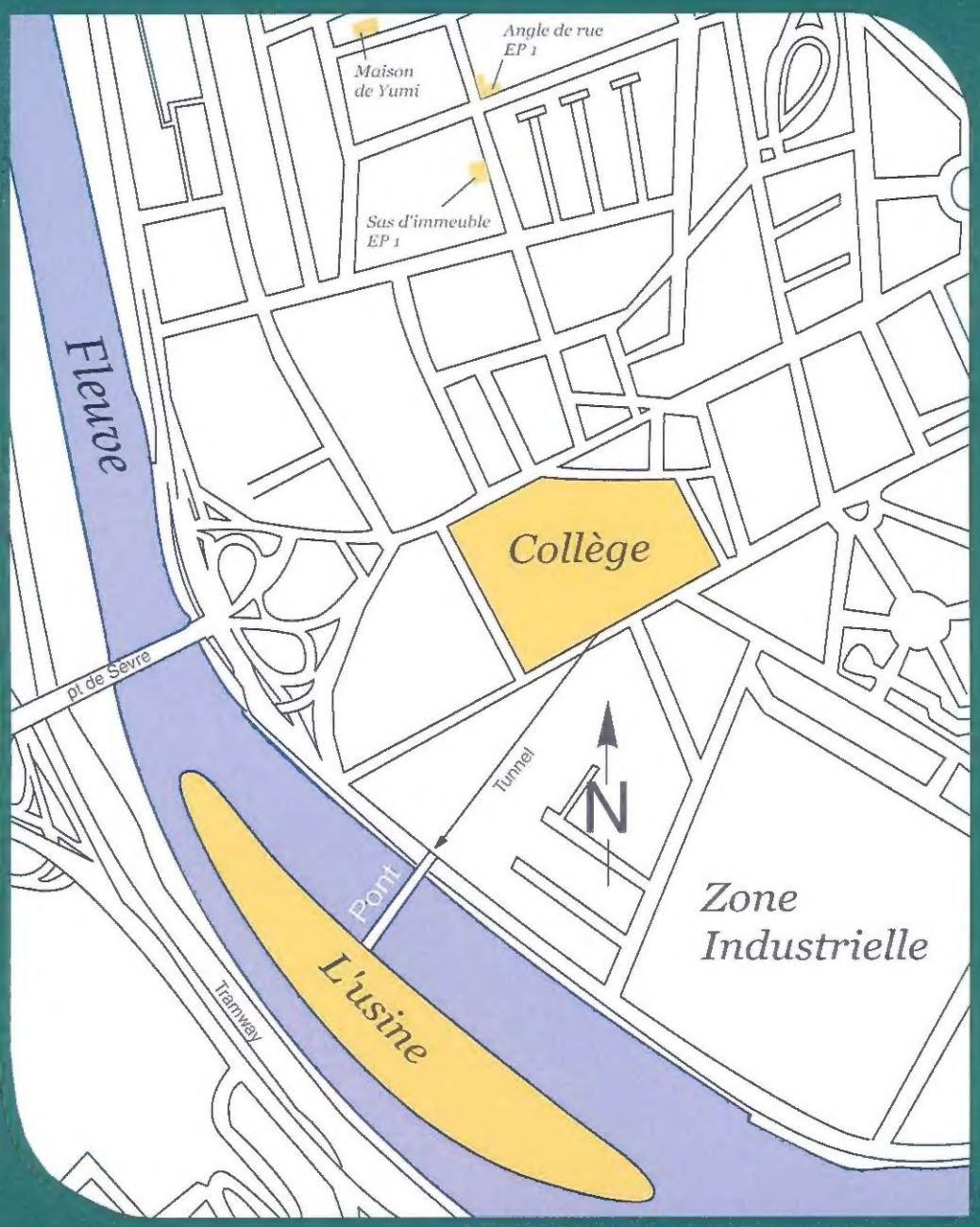
PITCH

OU CONCEPT RESUME

Il existe un monde virtuel parallèle au nôtre : Lyokô .
L'ordinateur dénommé X.A.N.A, qui régente l'existence digitale de ce monde a « buggé ». Lyokô est gravement menacé. Ce super calculateur projette maintenant de prendre le contrôle de notre Terre. Sa stratégie : la destruction.
Sur Lyokô, Aelita, seule créature humanoïde virtuelle, résiste à X.A.N.A.
Mais Aelita a un soutien venu d'un autre monde.
Sur Terre, une bande de quatre collégiens est au courant de l'existence de Lyokô et des intentions néfastes de X.A.N.A. Ce sont YUMI, ULRICH, ODD et JEREMIE.
Ils mènent une double vie dans le plus grand secret : ils sont des collégiens comme les autres à l'heure des cours... et sauveurs de monde le reste du temps. S'ils prévenaient les autorités du danger qui menace la Terre, il n'y a pas de doute, Lyokô serait immédiatement détruit et Aelita disparaîtrait. Mais pour nos héros il n'en est pas question : entre eux et Aelita c'est une grande histoire d'amitié.
Pour combattre X.A.N.A, il n'y a qu'une solution : emprunter la porte virtuelle et aller l'affronter sur son terrain : Lyokô.
YUMI, ULRICH, ODD et JEREMIE sont bien décidés à sauver la Terre et le monde d'Aelita.

SAUVER LE MONDE – MAIS LEQUEL ?
CE N EST PAS UN JEU, DEUX MONDES SONT EN DANGER

CODE LYOKO


Maison de Yumi
Angle de rue EP 1
Sas d'immeuble EP 1
Fleuve
Collège
pt de Sèvre
Tunnel
N
Pont
Zone Industrielle
L'usine
Tramway

BACKSTORY

QUI A CREE LYOKÔ, MONDE VIRTUEL, ET POURQUOI?

FRANZ HOPPER était un scientifique génial, reclus et solitaire, professeur d'informatique au collège Kadic.

Hopper a découvert, dans une ancienne usine désaffectée à proximité du collège, un super calculateur. Grâce à ce super ordinateur, qu'il a nommé X.A.N.A, Hopper a créé un monde virtuel, son paradis : Lyokô.

Ce monde virtuel est composé de quatre territoires : le territoire banquise, le territoire forêt, le territoire désert et le territoire montagne. Sur chaque territoire sont disséminées des tours, immenses banques de données, qui fouillent inlassablement les réseaux terrestres à la recherche d'informations et d'énergie.

Franz Hopper a créé la petite Aelita, créature virtuelle aux allures de jeune fille humanoïde. Elle contrôle le bon fonctionnement de ce monde virtuel. En remontant des informations du réseau terrestre vers Lyokô, les banques de données risquent également de remonter des virus informatiques, Aelita a alors le pouvoir de désactiver et de déconnecter la tour des réseaux terrestres.

Parallèlement, Franz Hopper a mis en place un moyen pour se transférer sur Lyokô, en se virtualisant. Il peut ainsi accéder à son monde.

D OU EST NE LE DANGER ...

Lors d'une visite sur Lyokô, Franz Hopper a mystérieusement disparu. Sa disparition est probablement à l'origine du « bugg » qui affecte X.A.N.A, qui désormais en veut à la Terre entière.

Yumi, Ulrich, Odd et Jérémie sont élèves au collège Kadic. Ils ont découvert les tunnels secrets qui vont du collège à l'usine et Jérémie a réussi à mettre en marche le mécanisme de transfert d'un monde à l'autre.

Désormais Yumi, Ulrich, Odd et Jérémie sont en mission au côté d'Aelita... Leur mission est clandestine car s'ils prévenaient les autorités du danger qui menace la Terre, il n'y a pas de doute, Lyokô serait immédiatement détruit et Aelita disparaîtrait. Mais pour nos héros il n'en est pas question : entre eux et Aelita c'est une grande histoire d'amitié.

1 0 1 00 1 1 0 1 0

CODE LYOKO

LA MISSION DE NOS HEROS

OU LE CONCEPT DETAILLE

AVEC QUELLE ARME LE SUPER CALCULATEUR X.A.N.A ATTAQUE-T IL LA TERRE?

L'objectif de X.A.N.A est de détruire la terre.

Le super calculateur aurait une arme évidente : générer des virus informatiques et les envoyer sur internet pour bouleverser l'économie terrestre. Mais l'ordinateur risquerait alors de se faire repérer par des informaticiens, et de se faire débrancher à tout jamais. Et cela, l'intelligence artificielle de l'ordinateur l'a anticipé.

X.A.N.A. a donc mis au point une autre méthode pour attaquer la Terre.

X.A.N.A a mis au point des virus très sophistiqués. Ces virus prennent possession sur Terre, de l'objet, de l'animal, de la matière que X.A.N.A a décidé d'utiliser comme arme contre notre planète.

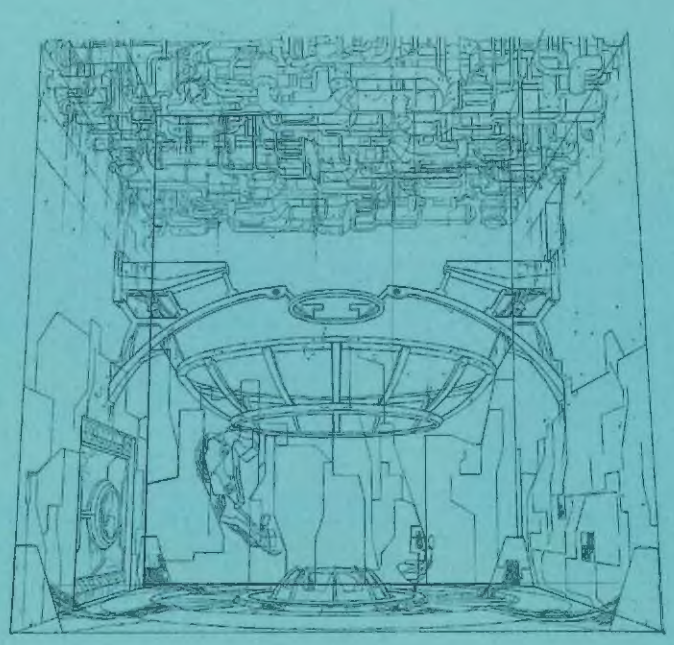
Ainsi X.A.N.A peut attaquer la Terre sans être soupçonné.

Ex : le virus touche l'ours en peluche d'une élève, l'ours prend vie et menace de destruction. – les plantes du collège sont touchées, en surface tout va à peu près bien, mais leurs racines ébranlent les fondations du collège, puis de la ville – Il y a un concours de robots au collège, l'un de ses robots est touché par le virus et s'emballe…

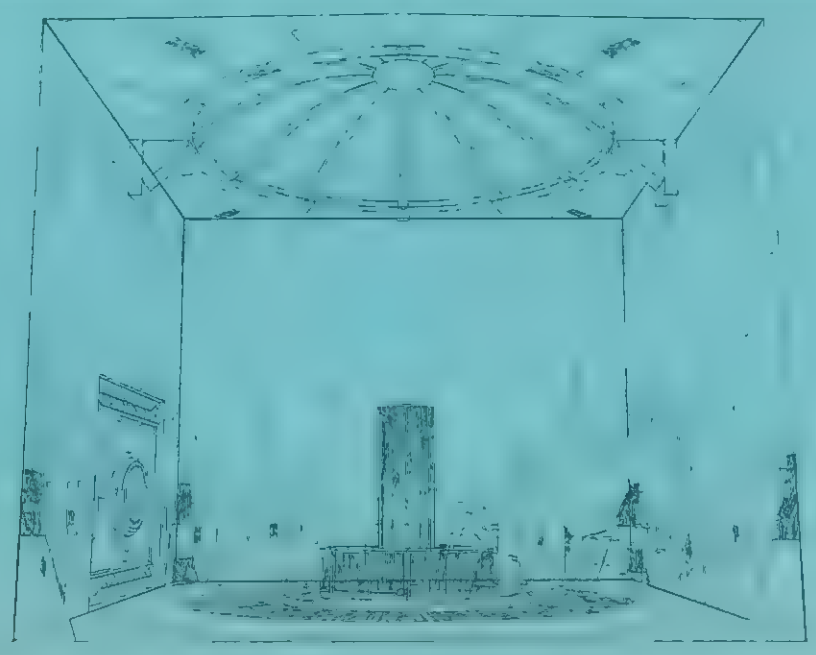
COMMENT X.A.N.A ENVOIE-T IL SES VIRUS SUR TERRE ?

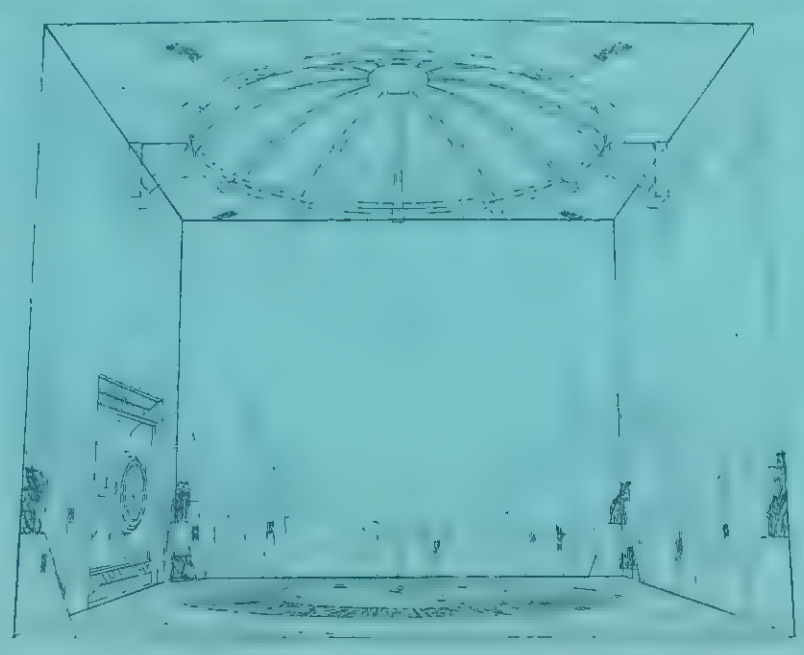
Les banques de données matérialisées sous forme de tours sur les 4 territoires de Lyokô, sont reliées avec le réseau câblé terrestre, que ce soit le réseau informatique, comme le réseau électrique.

Toutes ces tours sont reliées à X.A.N.A, le super calculateur, à l'aide de câbles numériques. Toutes ces tours sont numérotées, mais nous n'en connaissons pas le nombre total. Les tours étant reliées au réseau câblé terrestre, elles sont donc des portes d'accès pour les virus que X.A.N.A envoie sur Terre.



X.A.N.A., le supercalculateur





LE VIRUS UNE FOIS SUR TERRE PEUT-IL CIRCULER DANS LE RESEAU TERRESTRE CABLE ?

Une fois dans le réseau terrestre câblé, le virus envoyé par X.A.N.A ne peut faire effet que dans un périmètre proche du super-calculateur. L'ordinateur n'a pas assez d'énergie pour le faire circuler bien loin. Or le super-calculateur X.A.N.A se trouve dans le sous-sol d'une usine automobile abandonnée. Cette usine se trouve sur une île, au milieu d'un fleuve. Sur la rive du fleuve se trouve le collège Kadic. C'est dans cette zone que le virus peut faire effet. Une fois que le virus a contaminé sa cible, cette dernière devient une menace potentielle pour la Terre entière.

X.A.N.A PEUT-IL ENVOYE PLUSIEURS VIRUS A LA FOIS SUR TERRE ?

Non.

COMMENT LE VIRUS ENVOYE PAR X.A.N.A PREND POSSESSION D'UN OBJET, D'UN ANIMAL, DE LA MATIERE, DANS LE PERIMETRE DU COLLEGE KADIC, POUR EN FAIRE UNE ARME DE DESTRUCTION A GRANDE ECHELLE ?

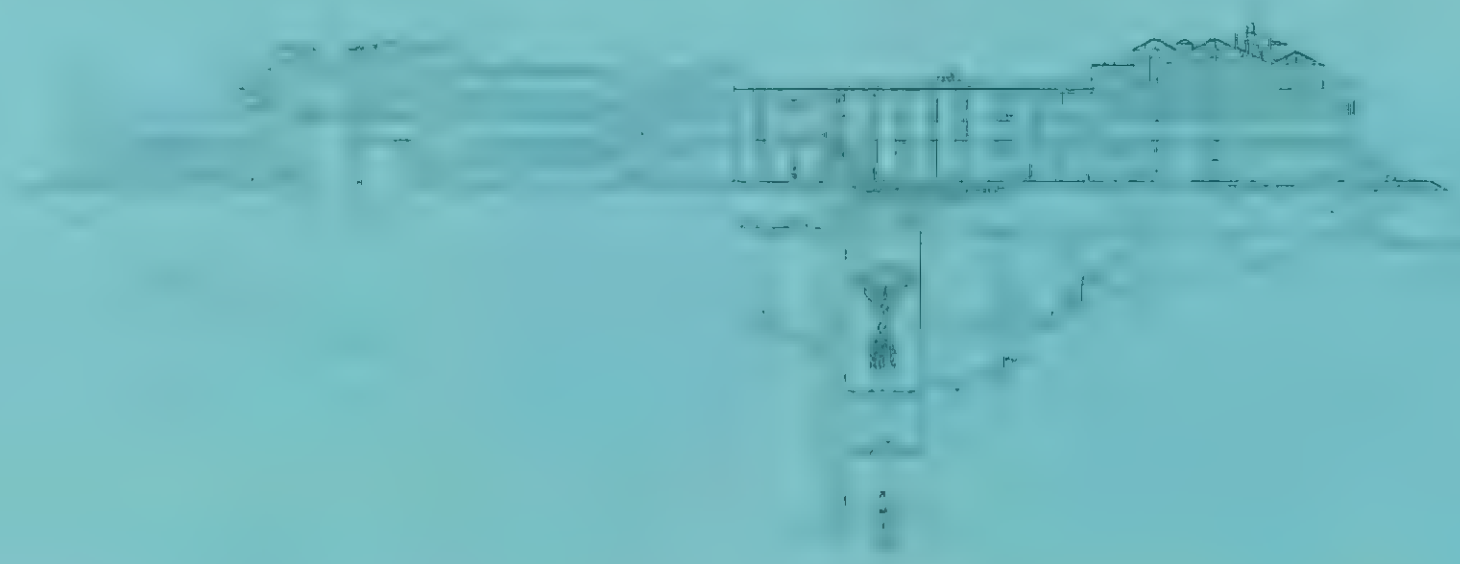
Le virus a circulé des câbles numériques de Lyokô jusqu'au réseau câblé du collège sous la forme d'influx numérique. En sortant du câble électrique ou informatique dans le collège, cet influx se matérialise sous forme de «spectre», qui pénètre l'objet, l'animal ou la matière amené à être utilisé par X.A.N.A comme arme de destruction.

NOS HEROS QUI CONNAISSENT L'ETENDUE DE LA MENACE REPERENT-ILS TOUT DE SUITE L'ARME QUE X.A.N.A A MISE AU POINT ?

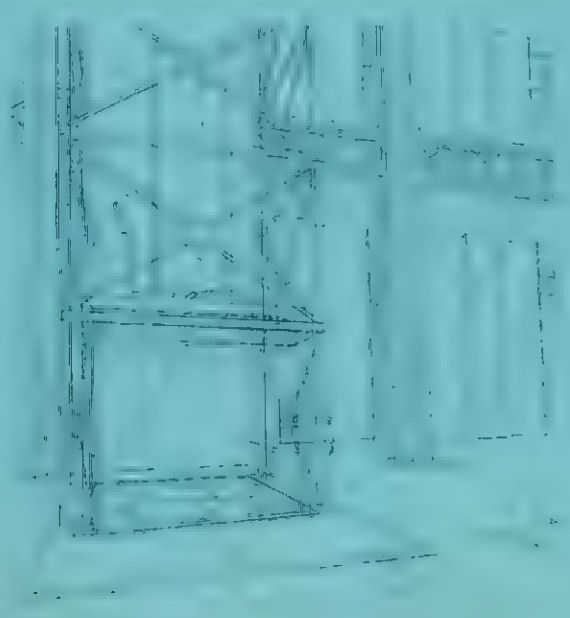
Nos héros, même s'ils savent que X.A.N.A est toujours sur le pied de guerre, ne peuvent parfois pas se douter que tel phénomène ou tel comportement sont en fait le signe de la présence d'un virus. Il leur faut parfois un peu de temps avant de comprendre, soit parce qu'ils sont occupés ailleurs, soit parce qu'ils ont pu être menés sur de fausses interprétations par X.A.N.A.

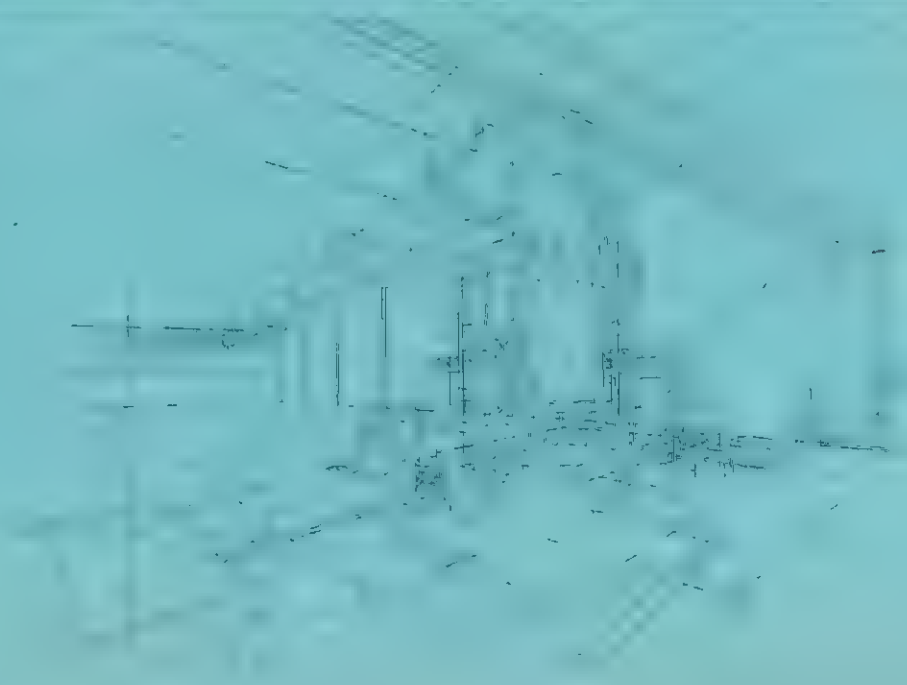
SUR LYOKÔ, Y A-T'IL UNE MANIFESTION VISIBLE DE L'ATTAQUE DE X.A.N.A ?

Lorsque X.A.N.A envoie un virus sur Terre, l'ordinateur utilise l'une des tours comme porte de lancement pour le virus qu'il décide d'envoyer sur Terre. Ces tours sont habituellement entourées d'un halo bleu, le halo devient alors rouge.



Plan de coupe de l'usine-labo.





AELITA A-T ELLE UN MOYEN PARTICULIER DE REMARQUER UNE ATTAQUE DE X.A.N.A VERS LA TERRE ?

Aelita ne peut pas repérer une attaque de X.A.N.A, elle peut éventuellement la présupposer si elle voit des monstres s'attrouper autour d'une tour, elle peut alors en conclure que si cette tour est particulièrement protégée, c'est qu'elle est utilisée pour l'envoi d'un virus.

QUEL EST L' ANTIVIRUS ?

La seule solution pour arrêter l'effet du virus est de désactiver la tour que X.A.N.A a utilisée pour envoyer le virus sur Terre.
La seule personne capable de le faire, c'est Aelita. Elle a été créée pour cela, pour être un antivirus éventuel pour toutes les banques de données de Lyokô.

COMMENT AELITA PEUT-ELLE « FAIRE ANTIVIRUS » ?

Aelita est une créature humanoïde virtuelle, sa structure est donc digitale, elle peut ainsi pénétrer dans la matière également digitale des tours. En rentrant dans la tour, Aelita a alors accès au clavier, sur lequel elle peut composer « LYOKÔ », le nom de code qui sert d'antivirus. Cette séquence de désactivation est récurrente, dans tous les épisodes.

X.A.N.A SAIT-IL QU'IL A DES OPPOSANTS ?

X.A.N.A sait qu'Aelita s'oppose à sa volonté de détruire la Terre. Il sait qu'elle est finalement le seul antivirus contre les virus qu'il envoie sur Terre.
X.A.N.A sait que Yumi, Odd, Ulrich et Jérémie sont les alliés d'Aelita.

Tour, banque de données de Lyokô

COMMENT X.A.N.A LUTTE-T' IL CONTRE AELITA ?

X.A.N.A poursuit sans cesse Aelita au moyen de monstres digitaux – avec cependant des temps de répit (cf.description des monstres–5 espèces). Ces monstres peuvent dévirtualiser Aelita, bref la détruire, s'ils la touchent plus de 3 fois avec leurs lasers digitaux.

Evidement ces monstres sont spécialement derrière elle, lorsqu'elle s'approche d'une tour qui sert à l'attaque de X.A.N.A contre la Terre.

COMMENT AELITA LUTTE-T' ELLE CONTRE X.A.N.A ?

Elle ne dispose d'aucune arme pour se battre contre les monstres de X.A.N.A.

Aelita est donc toujours en alerte, elle se cache des monstres ou les fuit. Son seul refuge sont les tours.

Pour lutter contre X.A.N.A, Aelita a deux moyens : prévenir ses alliés d'une attaque de X.A.N.A pour qu'ils viennent à son secours et d'autre part travailler conjointement avec Jérémie à trouver une solution scientifique qui lui permettrait de se matérialiser sur Terre, elle pourrait alors vivre sur Terre. Aelita sauvée, on pourrait détruire X.A.N.A. Son travail avec Jérémie consiste à trouver le moyen de transformer son ADN numérique en ADN humain, pour cela elle fouille sans cesse les réseaux à la recherche d'informations dans les banques de données.

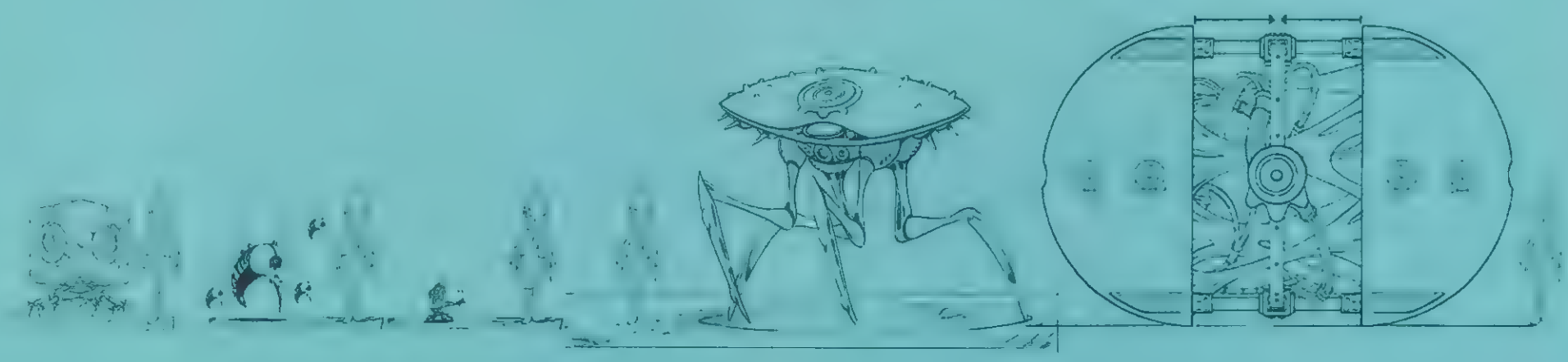
COMMENT X.A.N.A LUTTE-T'IL CONTRE JEREMIE, ODD, ULRICH ET YUMI ?

Sur Terre, X.A.N.A ne peut pas virusser directement un de nos héros (ni aucun humain d'ailleurs). Mais il peut les attaquer indirectement, mais pas systématiquement. Cela dépend de l'arme qu'il a mise au point.

Sur Lyokô, X.A.N.A lutte contre nos héros grâce à ses monstres digitaux. Ceux-ci peuvent en touchant nos héros de leurs lasers digitaux, les dévirtualiser, ce qui correspond à les renvoyer sur Terre. Cette dévirtualisation se fait au bout d'un certain nombre de tirs, selon la nature des monstres. On peut suivre la ligne de vie virtuelle de nos héros sur l'écran de contrôle de Jérémie. Dans le feu de l'action, c'est donc lui qui préviendra ses amis qu'ils risquent d'être dévirtualisés.

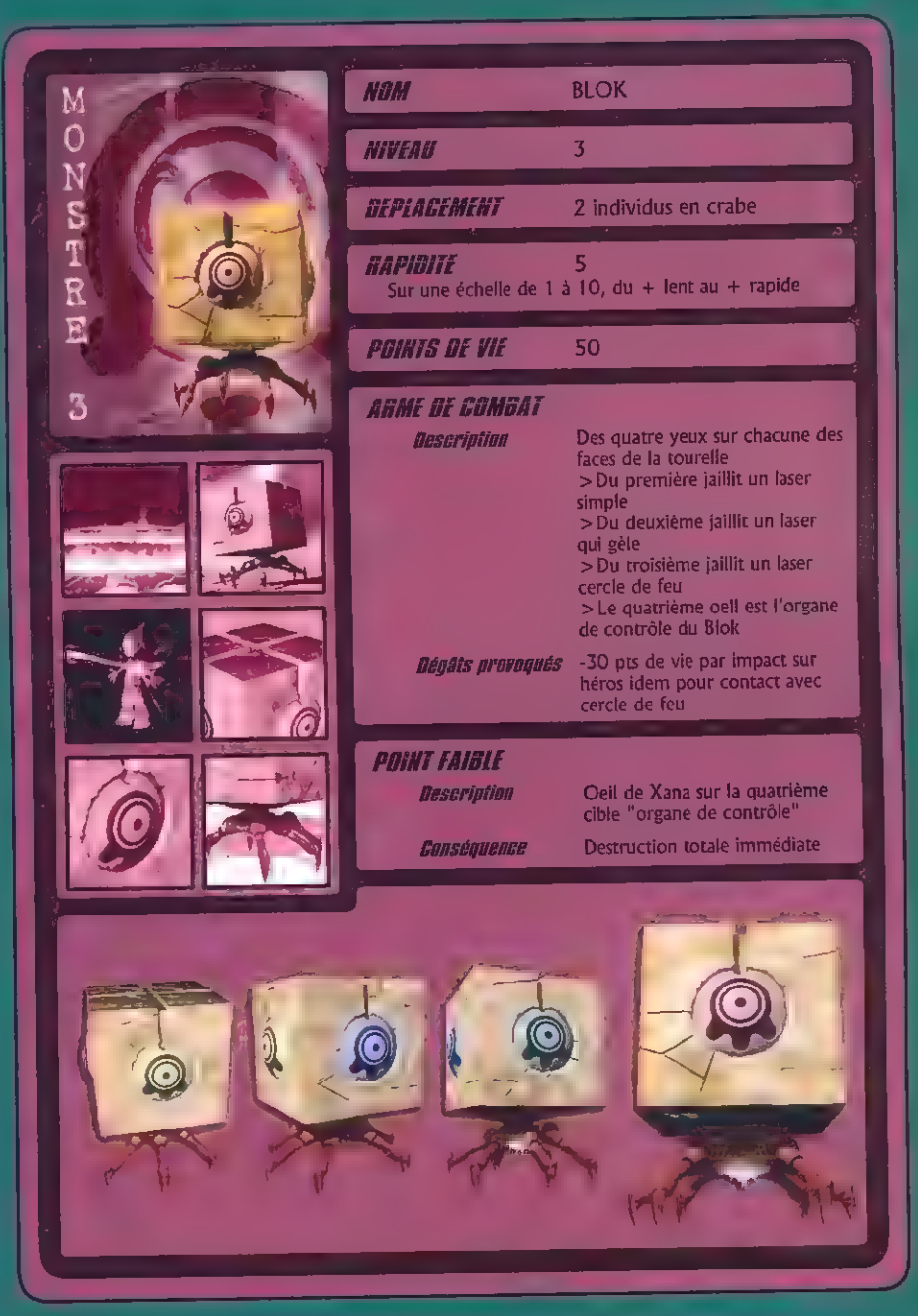
X.A.N.A peut également les menacer de virtualisation définitive s'ils tombaient dans le vide numérique, qui entoure Lyokô.

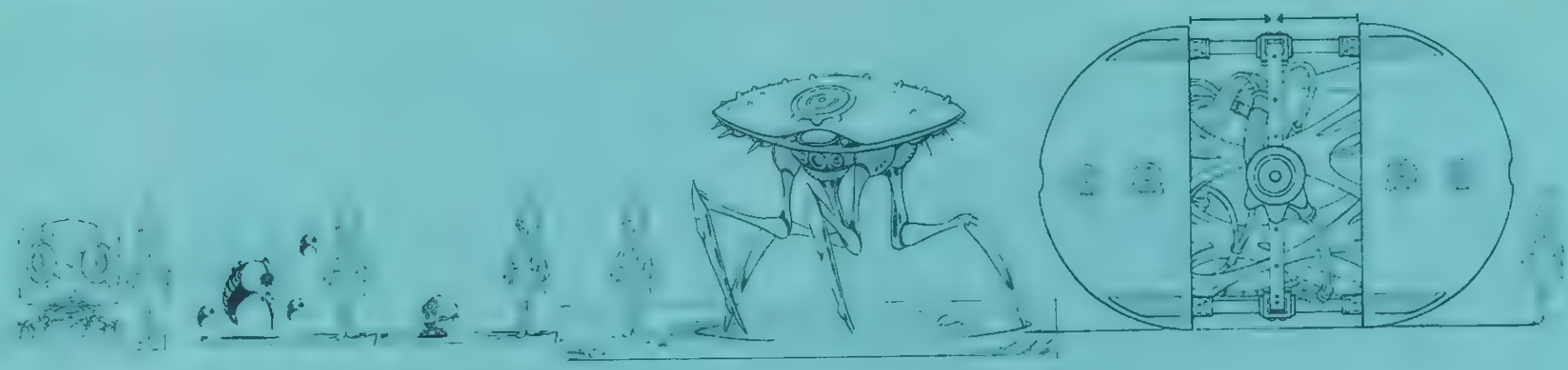
X.A.N.A a le contrôle des éléments sur Lyokô et peut faire apparaître subitement des pièges (dépixellisation du sol, éboulis, tempête, etc.)



NOM
KRABE
4
9
50
Destruction totale immédiate

MEGATANK
NOM MEGATANK
NIVEAU 5
DEPLACEMENT Esseulé et individuel
RAPIDITE 2
Sur une echelle de de 1 à 10, du + lent au + rapide
POINTS DE VIE 50
ARME DE COMBAT
Description Laser elliptique (type scie circulaire)
Dégats provoqués -50 pts de vie par impact sur héros
POINT FAIBLE
Description Oeil de Xana situé dans la partie ouverte de la boule
Conséquence Destruction totale immediate


MONSTRE 3
NOM BLOK
NIVEAU 3
DEPLACEMENT 2 individus en crabe
RAPIDITE 5
Sur une échelle de 1 à 10, du + lent au + rapide
POINTS DE VIE 50
ARME DE COMBAT
Description Des quatre yeux sur chacune des faces de la tourelle
> Du première jaillit un laser simple
> Du deuxième jaillit un laser qui gèle
> Du troisième jaillit un laser cercle de feu
> Le quatrième oeil est l'organe de contrôle du Blok
Dégats provoqués -30 pts de vie par impact sur héros idem pour contact avec cercle de feu
POINT FAIBLE
Description Oeil de Xana sur la quatrième cible "organe de contrôle"
Conséquence Destruction totale immédiate



NOM FRELION

NIVEAU 2

DEPLACEMENT 3 individus en essaim mené par un leader

RAPIDITE 7
Sur une échelle de 1 à 10, du + lent au + rapide

POINTS DE VIE Leader 50
Sbire 20

ARME DE COMBAT

Description >Rostre qui jette un venin, et crée une barrière acide
>Dard qui pique

Dégâts provoqués -20 pts de vie par impact sur héros idem pour contact avec acide

POINT FAIBLE

Description Oeil de Xana sur carapace

Conséquence Destruction totale immédiate et fuite des sbires quand le leader est détruit

NOM KANKRELAT

NIVEAU 1

DEPLACEMENT 5 individus en fourmilière

RAPIDITE 3
Sur une échelle de 1 à 10, du + lent au + rapide

POINTS DE VIE 50

ARME DE COMBAT

Description Rayon laser simple

Dégâts provoqués -10 pts de vie par impact sur héros

POINT FAIBLE

Description Oeil de Xana sur carapace

Conséquence Destruction totale immédiate

COMMENT JEREMIE, ODD, ULRICH ET YUMI LUTTENT-ILS CONTRE X.A.N.A ?

Sur Terre, nos héros luttent contre X.A.N.A en essayant de toujours avoir l'œil sur les éventuelles arrivées de virus. S'ils repèrent l'arrivée d'un virus, ils essaient de canaliser ses effets. Mais surtout leur lutte contre X.A.N.A, c'est alors de réussir à échapper discrètement à leur vie d'élèves afin d'aller se battre au côté d'Aelita et lui permettre de désactiver la tour attaquée.
Sur Lyokô, ils disposent d'armes et de pouvoirs (cf.fiches personnages)
Enfin ils ont un autre moyen de lutte, c'est leur grand espoir : trouver le moyen de ramener Aelita sur Terre et détruire X.A.N.A ensuite, sans plus aucun risque pour Aelita.

COMMENT NOS HEROS PEUVENT-ILS SE TRANSFERER SUR LYOKÔ ?

Seuls Odd, Yumi, et Ulrich peuvent aller sur Lyokô.
Jérémie est en effet le seul à pouvoir se servir de la machine de transfert qu'ils ont découvert dans l'usine désaffectée située sur l'île qui est près du collège.
Pour accéder à l'usine, il y a deux passages secrets partant du collège, qui sous-terrains, mènent directement sur l'île.
L'entrée de l'un d'eux se trouve dans le parc, l'autre se trouve au collège derrière les vestiaires, dans la chaufferie.

COMMENT AELITA ET NOS HEROS COMMUNIQUENT-ILS ?

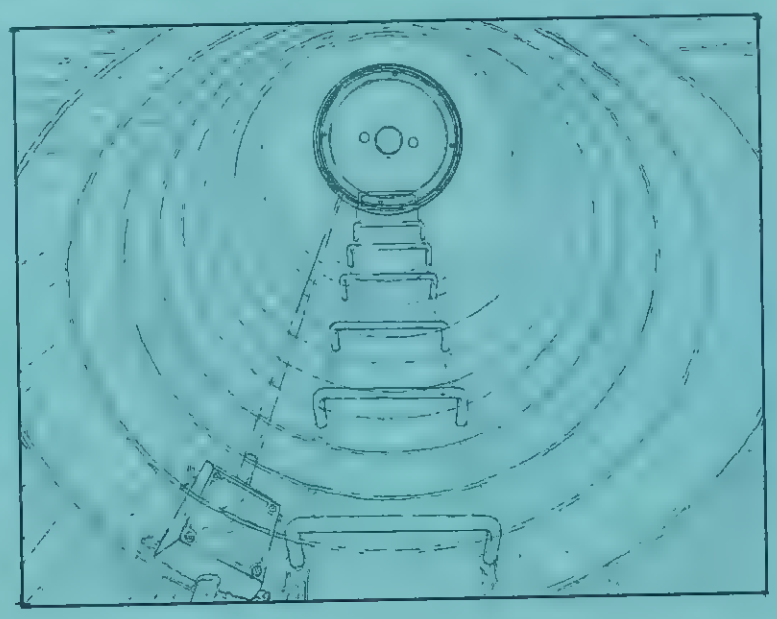
Grâce à l'ordinateur qui est dans la chambre de Jérémie, son ordinateur portable ou bien lorsqu'ils sont à l'usine, grâce à l'écran de contrôle de Jérémie.

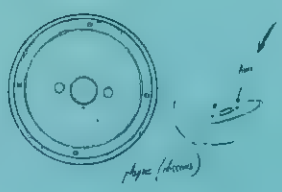
COMMENT NOS HEROS COMMUNIQUENT-ILS ENTRE EUX A DISTANCE ?

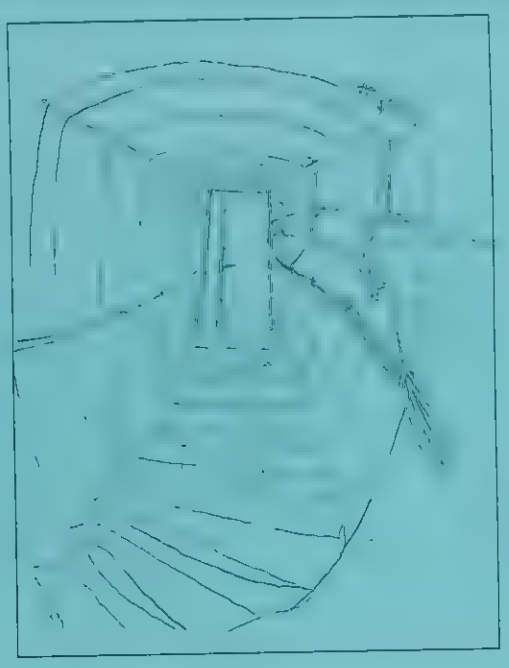
Grâce à leur téléphones portables, appareils dont ils disposent tous.

QUELLES SONT LES CONSEQUENCES DE LA DESACTIVATION D UNE TOUR PAR AELITA ?

Une fois qu'Aelita a composé le nom de code « Lyokô », le virus arrête son effet sur Terre. On dispose alors d'une séquence sur Terre pendant laquelle on peut voir l'effet désastreux du virus prendre fin.
Ensuite dans un second temps, elle « fusionne » avec la tour et provoque ainsi un retour dans le temps.
Le temps remonte avant l'attaque du virus. Ce retour dans le temps efface bien sûr tous souvenirs des événements qui ont eu lieu, de la mémoire de tous, sauf de celles de nos héros. C'est Aelita qui leur a donné ce pouvoir de mémoire, afin qu'ils n'oublient jamais que la Terre est en danger. Ce retour dans le temps efface également les traces des dégâts qui ont éventuellement eu lieu, excepté la mort éventuelle d'individus (nos héros interviendront avant une telle éventualité).

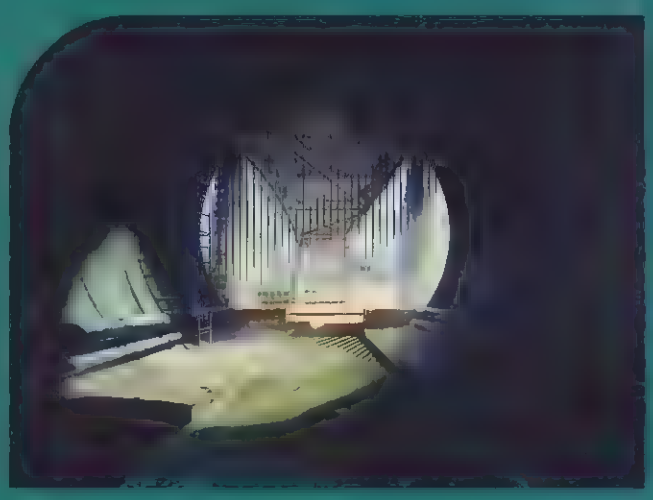






QUEL EST L'ESPOIR DE NOS HEROS ET DE AELITA DANS LEUR LUTTE CONTRE X.A.N.A ?

Idéalement nos héros espèrent que Jérémie va trouver un moyen de ramener Aelita sur Terre et qu'il pourront alors détruire X.A.N.A. Mais n'oublions pas aussi que la désactivation d'une tour provoque aussi son assainissement. Elle n'est alors plus reliée à X.A.N.A, elle n'est plus sous son contrôle. Cette tour ne peut alors plus servir à l'envoi d'un virus sur Terre. Nos héros essayent donc de permettre à Aelita de désactiver les tours lorsque l'une d'elle est utilisée pour l'envoi d'un virus sur Terre, mais ils peuvent essayer également d'en désactiver de manière plus offensive car ils espèrent qu'un jour X.A.N.A n'aura plus aucun accès aux tours et ne menacera donc plus la Terre.



Intérieur passage secret

Accès passage secret

TRAITEMENT

« CODE LYOKÔ » est une série de 26 épisodes de 26 minutes qui mélange animation traditionnelle, pour les séquences qui se déroulent sur Terre et animation 3D quand l'action se situe sur Lyokô.

Le choix de l'utilisation de la 2D et de la 3D est justifié par le fait que nos héros vont évoluer dans deux univers distincts.

• L'univers de leur réalité quotidienne, où les personnages apparaîtront en full 2D.

• L'univers virtuel traité en full 3D, dans lequel une fois transférés, nos héros changent de look pour adopter des tenues de « combattants» virtuels.

«CODE LYOKÔ» est une série d'anticipation –action/aventure , au sein de laquelle on accordera également une grande importance à des séquences plus réalistes, reposant sur les relations que les enfants entretiennent entre eux dans le cadre de cadre de l'école (mode sitcom). Une intrigue simple, mais pas simpliste, de type sitcom doit être mis en place dans le cadre du collège et se croiser avec l'histoire liée à l'attaque du virus.

Il y aura une vraie interaction entre les préoccupations quotidiennes de nos héros, celles des enfants de leur âge, et leur vie clandestine de super héros.

On ne doit en aucun cas avoir un bloc 2D et un bloc 3D, mais l'action dans la 2D et dans la 3D doivent se croiser.

La série comptera deux séquences récurrentes spectaculaires : la séquence de transfert d'un monde à l'autre et de « virtualisation » de nos héros. Et la séquence dans laquelle, Aelita, l'amie virtuelle de nos héros, réussit à désactiver une tour sur Lyokô.

Chaque épisode débutera par un teaser et sera suivi du générique. Le teaser présentera une explication rapide et rythmée de l'engagement de nos héros dans la lutte contre X.A.N.A.

INTRODUCTION AUX PERSONNAGES

« CODE LYOKÔ » compte quatre personnages principaux : Yumi, Ulrich, Odd et Jérémie. Ils ont entre douze et quatorze ans.

Ensemble, et même si chacun garde son caractère, ils ont appris à accepter leur différence et à faire preuve de tolérance. C'est un groupe soudé où nul ne cherche à tirer la couverture à lui. Ainsi, rares sont les jugements sur les caractères des uns ou des autres. Le primordial, c'est de parvenir, ensemble, à régler les problèmes du moment.

Yumi, Ulrich et Odd sont les seuls à pouvoir voyager dans le monde virtuel.

Une fois projetés sur Lyokô, chacun change d'apparence et se transforme en « combattant virtuel », avec un look particulier interprété en 3D. Ils possèdent alors chacun des pouvoirs propres.

Jérémie, aux commandes du laboratoire, est leur interlocuteur dans le monde réel.

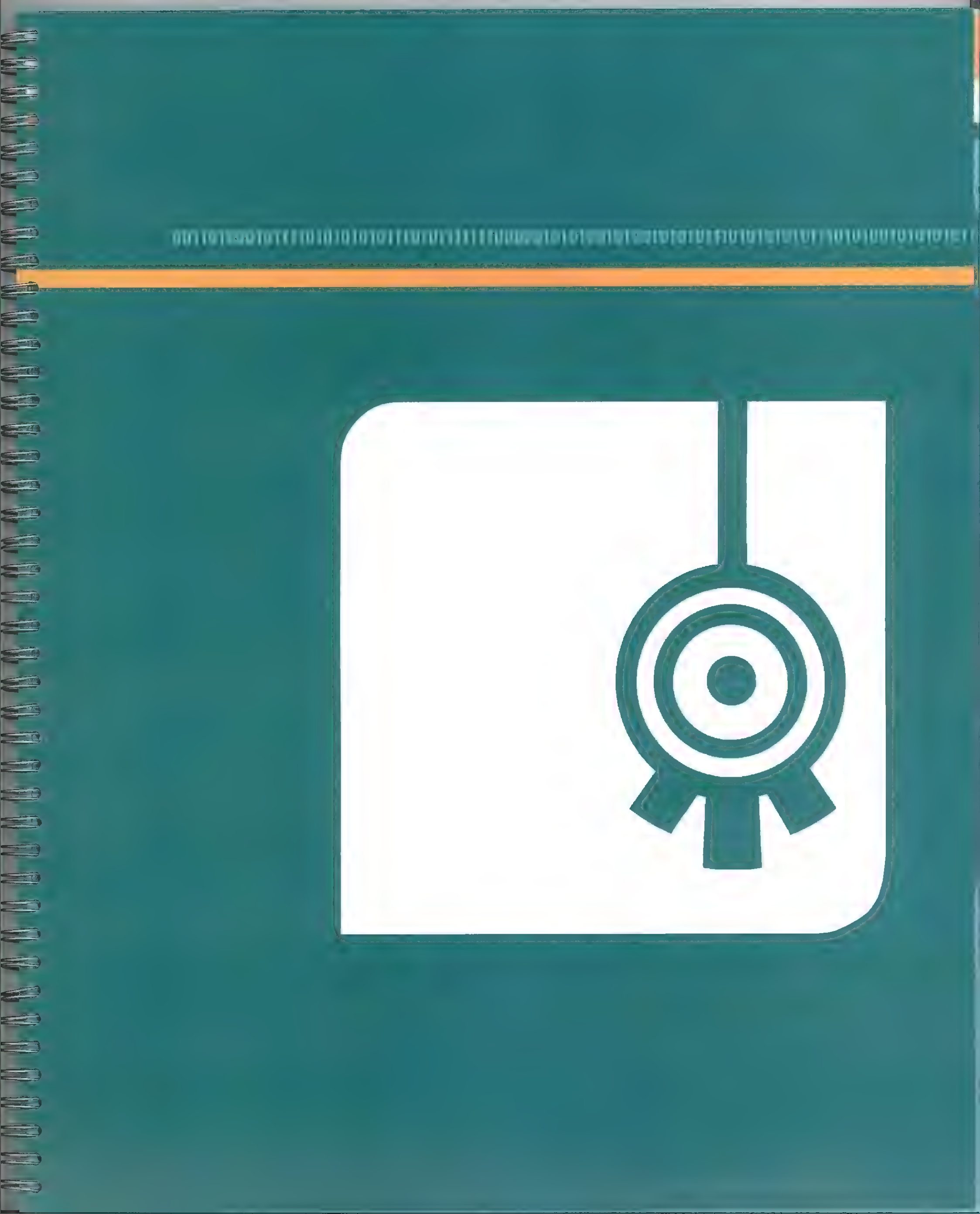
Aelita est l'amie virtuelle de nos héros. Elle vit sur Lyokô, elle ne peut pas se transférer sur Terre, mais peut communiquer avec nos héros, grâce à l'ordinateur de Jérémie.

Enfin, plusieurs figures secondaires interviennent au gré des épisodes :

- La bande à Sissi : Sissi, Hervé et Nicolas
- Jim, le gardien du pensionnat, également professeur de sport
- Madame Hertz, le professeur de sciences
- Les parents de Yumi
- Deux jeunes collégiennes : Milly et Tamiya

CODE LYOKO

LES PERSONNAGES PRINCIPAUX



CODE LYOKO

YUMI

YUMI

Age : 14 ans. (Elle est en troisième)

Famille :

Ses parents, japonais d'origine, immigrés en Europe quand Yumi était en bas âge, lui ont inculqué une éducation stricte basée sur des valeurs traditionnelles japonaises. Intelligente et respectueuse de ses parents, elle est loin d'entrer en conflit avec eux, mais cherche plutôt à parfaire, à leur contact, ses connaissances sur son pays d'origine. Elle a d'ailleurs la volonté de retourner plus tard vers ses racines asiatiques.

Caractère :

Yumi, c'est d'abord un look à l'image de son caractère. Toujours habillée en noir, elle inspire au premier abord la distance. D'ailleurs, elle mène la vie dure aux garçons et toute tentative d'approche de leur part est vouée à la moquerie (Yumi est belle mais ne le sait pas encore). Cassante, parfois dure, sèche dans son quotidien, Yumi se montre par contre totalement fidèle à ses amis. Cette dualité cache en fait un caractère sensible et généreux qui préfère connaître l'autre avant de lui donner sa confiance. D'un humour fin et légèrement sarcastique, elle "épingle" les gens d'une seule phrase. Excellente observatrice et psychologue, elle saisit chaque personne très facilement.

Son principal défaut :

L'intransigeance. Elle ne supporte pas l'injustice, ce qui la rend parfois très dure et difficile à vivre.

Cursus scolaire :

Yumi est la seule élève du groupe à ne pas être pensionnaire. C'est une élève appliquée qui a la confiance de ses professeurs. Elle brille particulièrement dans les domaines littéraires, disciplines qui nécessitent plus de solitude et de concentration. Jugée avec dédain par certains élèves, elle n'en a que faire car Yumi choisit avant tout ses amis et sait faire abstraction des enfantillages d'une cour de récréation.

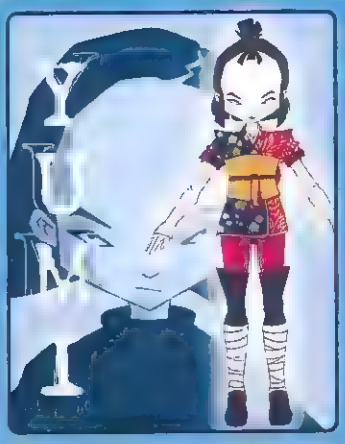
Rapports dans le groupe :

Yumi, plus mature, est naturellement respectée et ses avis sont écoutés par la bande. Elle prend les décisions de terrain les plus importantes et c'est vers elle que les plus jeunes vont chercher conseil.

Yumi développe plus particulièrement une relation forte et ambiguë avec Ulrich dont elle apprécie le caractère trempé. Ces deux-là ont l'un pour l'autre un mélange de respect tendu, d'observation distante réciproque, et d'admiration refoulée.

Dans l'action, l'alter ego de Yumi, c'est Jérémie dans son laboratoire. Par contre, Yumi a quelques fois du mal à calmer les ardeurs d'Odd, moins réfléchi face au danger.

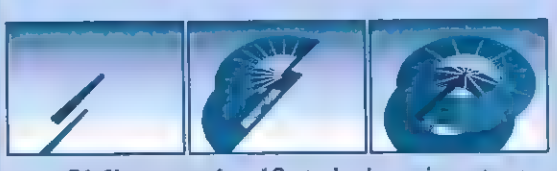
YUMI



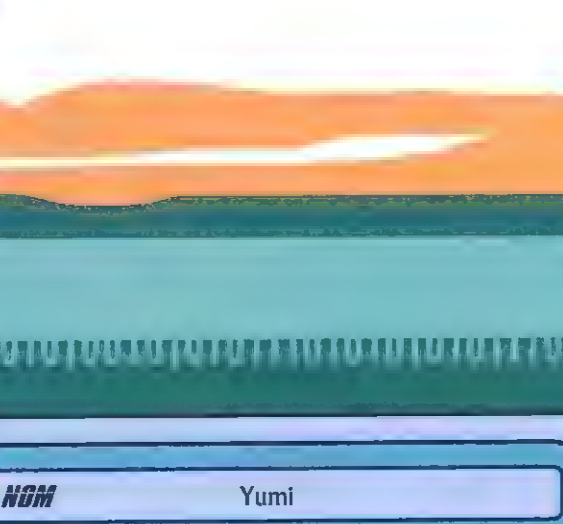
NOM	Yumi
ATTITUDE	Gymnaste/Danseuse/Grâce
RAPIDITE	Normale
POINTS DE VIE	100
Description	à partir de 50 pts de vie, chaque coup reçu = dévirtualisation croissante et visible
DEVIRTUALISATION	0 pt de vie = retour à l'usine

ARME DE COMBAT

Description Eventail en métal qui sert de bouclier et redoutable arme de jet



Dégâts provoqués -10 pts de vie par impact sur monstre



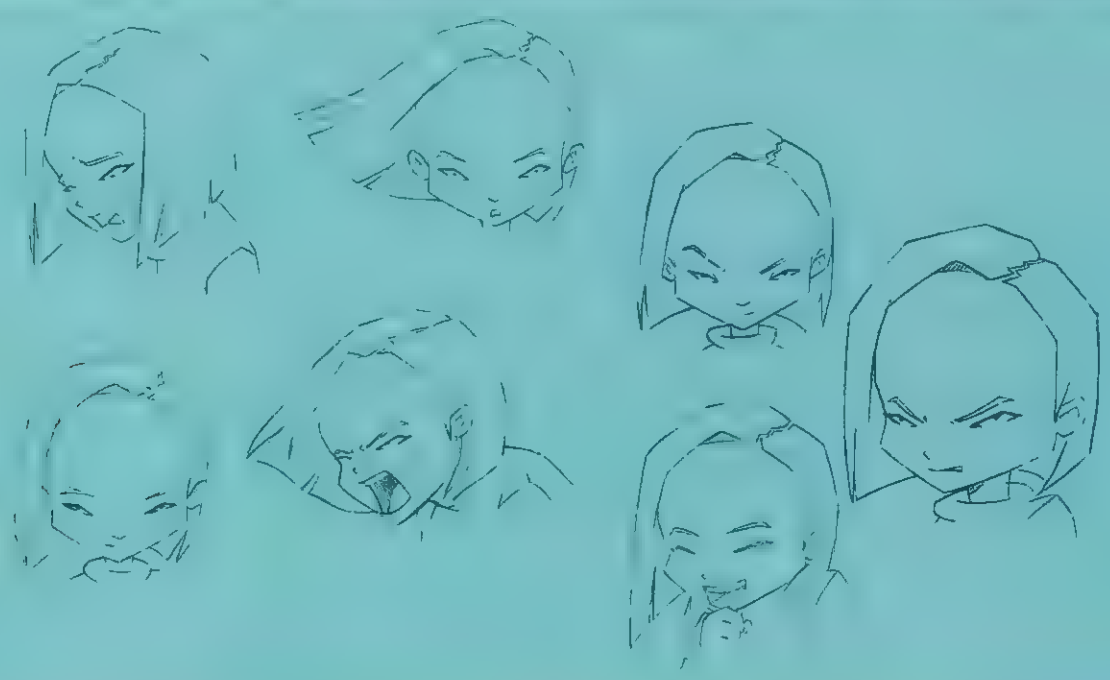
POUVOIR Télékynésie

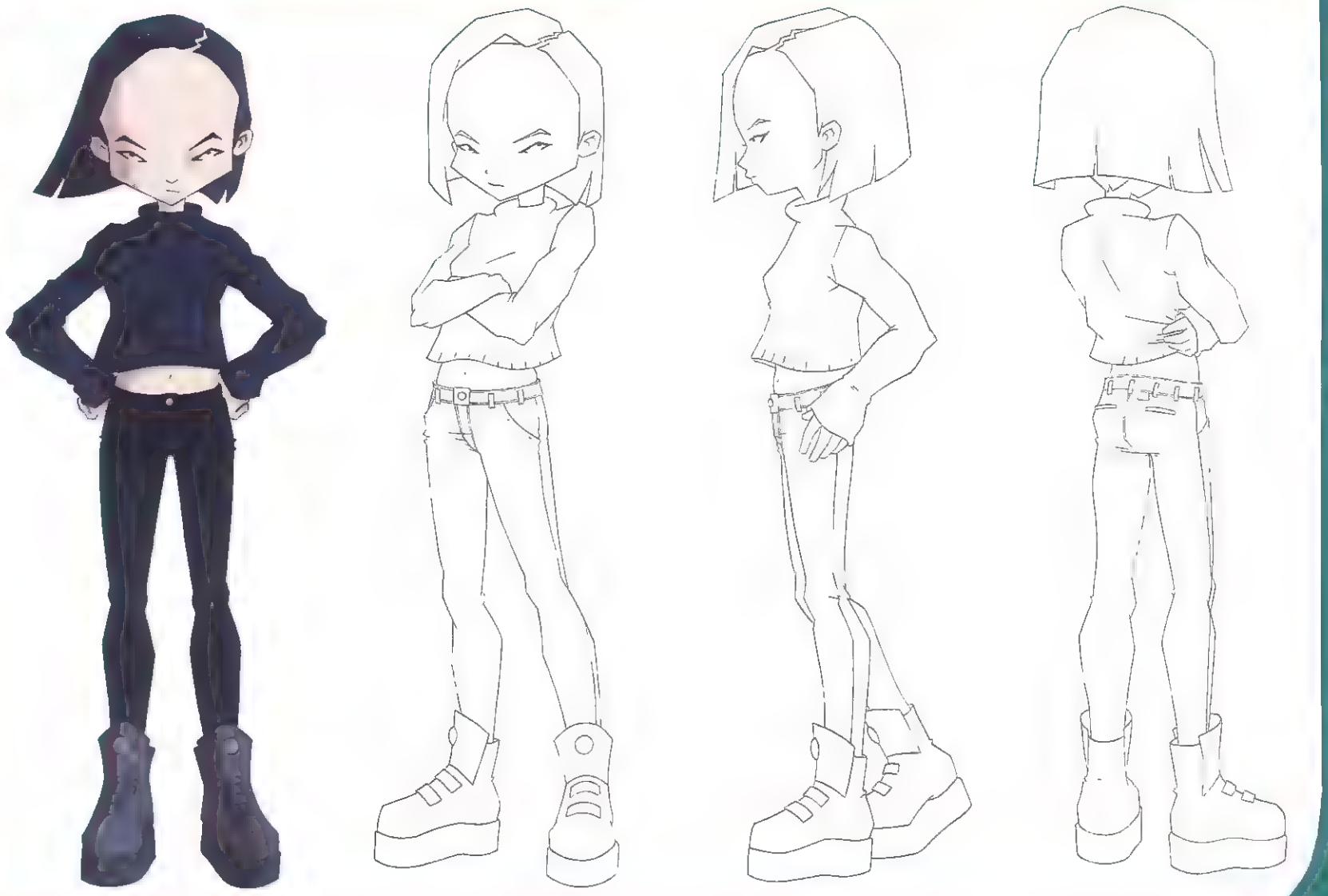
Description

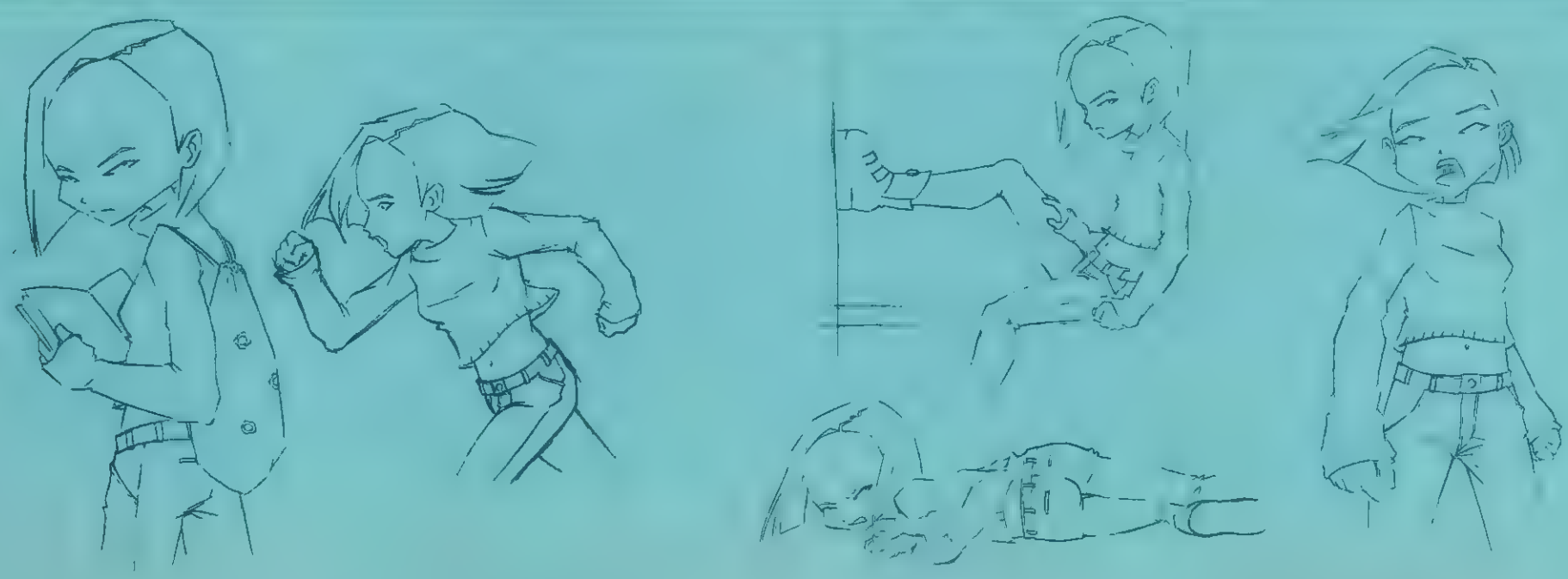
Don qui permet le déplacement de petits objets
Pouvoir utilisable une seule fois dans un épisode

Visualisation

Yeux se ferment lentement + aura qui émane d'elle







CODE LYOKO

JEREMIE

JEREMIE

Age : 12 ans. (Il est en quatrième)

Famille :

Fils unique passionné dès sa plus jeune enfance par le monde technologique et informatique, c'est tout naturellement que ses parents, d'extraction modeste, l'ont inscrit au pensionnat, afin qu'il s'immerge pleinement dans ses études. Fier de la réussite de leur rejeton, sa famille est certaine que Jérémie va « réussir dans la vie ». Jérémie, lui, n'a qu'une vague notion de cette ambition mais s'accorde à jouer le rôle du fils parfait, premier de la classe.

Caractère :

Hors du groupe, Jérémie est assez introverti, et passe son temps entre ses machines, ses équations et ses bricolages de fortune. Tout rapport avec des filles de son âge se solde par la gêne. Il perd souvent ses moyens face à la banalité du quotidien, mais trouve des ressources dans l'adversité du monde virtuel. Bref, Jérémie est le prototype du gosse enfermé dans son monde et qui le vit très bien.

Son principal défaut :

Il est impatient. Comprenant tout plus vite que tout le monde, il a tendance à ne pas laisser aux autres le temps de comprendre.

Cursus scolaire :

Jérémie devrait normalement suivre un cursus pour enfant surdoué (il a déjà sauté une classe puisqu'il est le plus jeune), mais il évite d'en faire trop et la plupart des adultes, s'ils le trouvent brillant, sont loin de réaliser toute la mesure du potentiel de Jérémie. Souvent jugé comme «ennuyeux» par la majorité des élèves, mais férocement jalousé par Hervé, l'éternel challenger de la bande de Sissi, Jérémie s'amuse à se venger en fabriquant de petits robots animatroniques. Il est aussi le plus prompt à aider Odd pour régler ses problèmes scolaires.

Rapports dans le groupe :

Jérémie est le maître du laboratoire, un paradis de machines et d'ordinateurs dont il ne cesse de bricoler les connections. Il supervise les différentes phases du voyage dans le monde virtuel (il a la frousse de s'y rendre et se sent au fond bien plus à l'aise devant l'écran que dedans ; ça l'arrange donc bien d'être le seul à pouvoir faire fonctionner le scanner du transfert) et suit, pas à pas, les aventures de ses compagnons.

Son rôle : il localise ses amis dans Lyokô et leur donne des conseils sur la stratégie à suivre.

Jérémie est secrètement amoureux d'Aelita. C'est un amour doublement platonique, par écrans interposés puisqu'ils ne sont pas « pareils » et que surtout ils ne se rencontrent jamais. Aelita représente à bien des égards, pour Jérémie qui a toujours peur de s'investir dans l'action, la femme parfaite.

Dons :

Jérémie a comme hobby l'élaboration et la fabrication de gadgets indispensables aux aventures de nos héros, et aussi de petits robots animatroniques, qui servent à des blagues qui ne font rire que lui.

CODE LYOKO

JEREMIE

CODE LYOKO

ULRICH

ULRICH

Age :

13 ans. (Il est en quatrième)

Famille :

Pensionnaire, fils unique, il ne voit pas souvent ses parents issus de la haute bourgeoisie. Il vient d'un milieu privilégié, mais s'est réfugié dans une posture de rebelle. Il a reporté son manque d'affection sur le groupe.

Caractère :

C'est l'un des personnages les plus mystérieux de la bande. Ulrich n'est pas très bavard et préfère les réponses évasives quand on cherche trop à en savoir plus sur lui. Il semble enfouir ses sentiments... pour mieux les faire exploser dans l'action.
Homme d'action, c'est surtout un vrai casse-cou qui n'a peur de rien. Les sports de combat sont sa grande passion, en particulier le Pentchak-Silat. Il pratique quotidiennement cette discipline, rare et noble, et ses mouvements d'entraînement, faits de grâce et de contrôle sur soi, attirent le respect de tous.
Les filles se pâment ; les garçons le jalousent. Lui, fait celui qui s'en moque, il fait tout ça pour lui mais quoi qu'il en dise, il n'est pas totalement insensible à tant d'attention.
C'est un personnage ancré dans le premier degré qui accuse un certain manque d'humour.

Son principal défaut :

La susceptibilité.

Cursus scolaire :

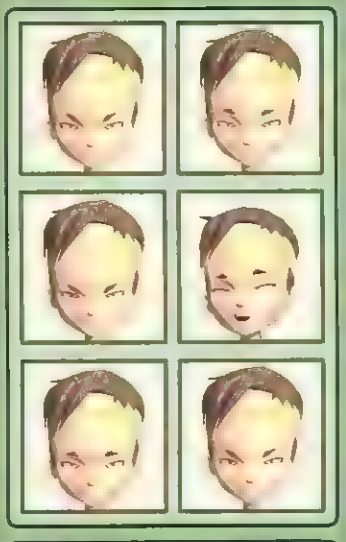
Ulrich est un élève moyen qui réussit à surnager. Cependant, il a sans cesse des problèmes de discipline liés à l'une ou l'autre de ses opérations musclées. D'ailleurs, c'est lui qui mène la danse dans le pensionnat où ses astuces pour tromper le gardien rappellent l'agilité d'un cambrioleur grand style.

Relations dans le groupe :

Personnage central pour les opérations « commando » avec Odd avec qui il forme un couple de duellistes voltigeurs façon combattants à la Jet li ou Jackie Chan. Il entraîne toujours son pote dans des plans un peu trop casse-cou.
Il entretient avec Yumi une relation forte et ambigüe teintée de respect, d'observation distante, et d'admiration refoulée.

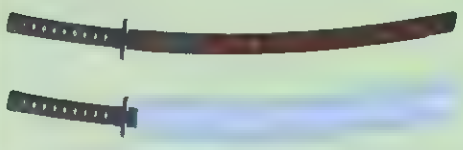
ULRICH

NOM	Ulrich
ATTITUDE	Gymnaste/Karateka/Martial
RAPIDITE	Extrême
POINTS DE VIE	100
Description	à partir de 50 pts de vie, chaque coup reçu = dévirtualisation croissante et visible
DEVIRTUALISATION	0 pt de vie = retour à l'usine

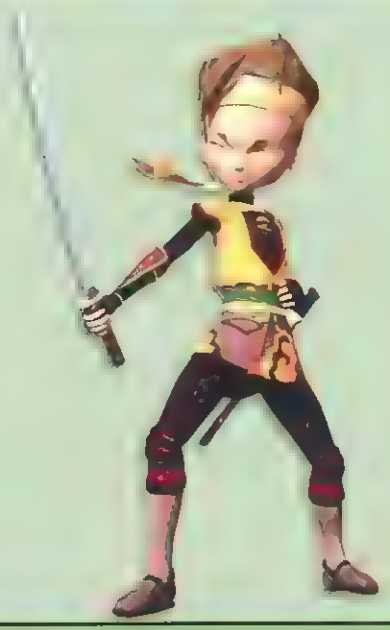


ARME DE COMBAT

Description Sabre numérique



Dégâts provoqués -10 pts de vie par impact sur monstre



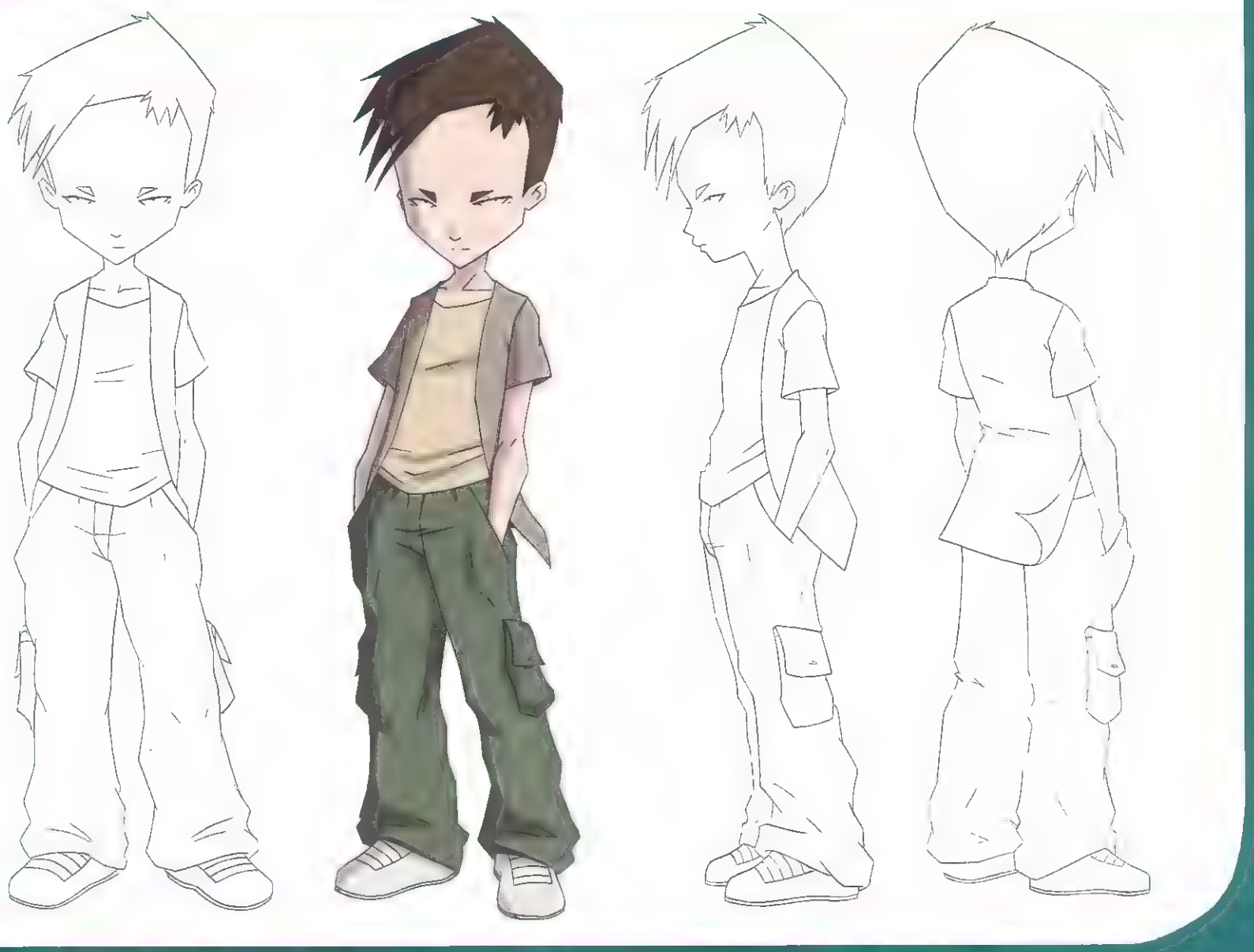
POUVOIR Démultiplication

Description

Don qui permet de se dédoubler à l'infini, tout en gardant une différence entre le Maître (lui-même vulnérable) et ses leurres (sans pts de vie) Pouvoir utilisable une seule fois dans un épisode

Visualisation

Démultiplication en mouvement (course)



CODE LYOKO

ODD

ODD

Age :

13 ans. (Il est en quatrième)

Famille :

Odd est né dans une famille d'artistes qui lui ont inculqué très tôt un instinct de curiosité, d'émancipation, dans le cadre d'une éducation assez libre. C'est en accord avec sa famille qu'il s'est inscrit comme pensionnaire, essentiellement pour pallier aux emplois du temps élastiques de ses parents. Dans le groupe, Odd est celui qui assume le plus joyeusement ses rapports parentaux. Il ne connaîtra sans doute jamais de crise d'adolescence car il restera éternellement un adolescent.

Caractère :

Enfant hyperactif, Odd est un saltimbanque monté sur ressorts. Toujours en quête d'un nouveau tour, d'une plaisanterie, c'est un excentrique pour qui la vie n'est qu'un jeu. Son physique souple lui permet de s'essayer aux acrobaties et aux jonglages. Mais ce qui étonne le plus chez lui, c'est sa curiosité sans limite qui le fait parfois passer pour un dingue incontrôlable. Il en va de même pour ses goûts musicaux ou vestimentaires, qui peuvent osciller de l'opérette à la techno minimaliste, d'une tenue d'écolier modèle anglais à un revival 70'S, de l'art conceptuel au kitch. La seule constante chez Odd, c'est son humour aux accents ironiques tendres. Odd assume en fait une extrême sensibilité et il déteste voir ses amis dans la détresse.

Son principal défaut :

Très moqueur, il ne sait parfois pas s'arrêter et devient blessant.

Cursus scolaire :

Odd a du mal à se concentrer sur ses études. Il rêve lors des cours scientifiques, fait le clown en éducation physique, mais s'épanouit dans les classes d'art. Par miracle, Odd parvient toujours à obtenir, in fine, la moyenne nécessaire pour se maintenir au niveau. Pour cela, il peut compter sur les astuces, toujours plus inventives, de ses copains (Jérémie en particulier) qui l'aident à "finir" ses devoirs et à répondre aux questions pressantes des professeurs pour qui Odd est le cancre incarné. Il est d'ailleurs la tête de turc de Jim, le prof d'éducation physique et pion du collège. Odd est populaire chez les filles qui voient en lui le parfait complice et confident. Les garçons, en revanche, comprennent moins bien sa différence.

Relations dans le groupe :

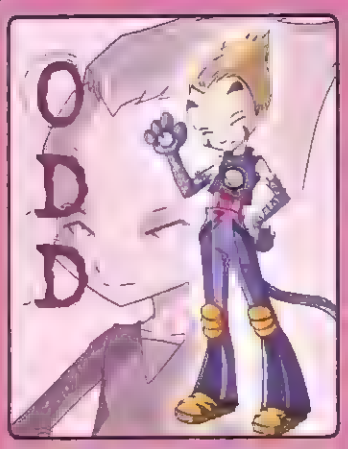
Odd va découvrir dans la réalité virtuelle un monde fantasmagorique à son image mais où tout va trop vite, où tout semble trop réfléchi pour son caractère instinctif. Odd est souvent le premier à tomber dans les pièges des monstres virtuels. Parfois, il devance même le caractère guerrier d'Ulrich et fonce tête basse, sous le regard affligé de Yumi, qui a bien du mal à le contenir. Aveugle face au danger, il est capable d'apporter une touche de panache dans une situation délicate, juste pour le geste. Ses camarades ont si peu confiance dans ses choix qu'ils leur arrivent de faire exactement l'inverse de la proposition d'Odd. Toutefois, quand Jérémie est à court d'idée, Odd peut se révéler un élément prépondérant dans la lutte contre les virus vraiment "dingues" (monde à l'envers, monde qui réagit physiquement au caractère des intrus etc...). Là, son caractère peut amener à des solutions si illogiques qu'elles dépassent de loin l'imagination du virus!

KIWI, le chien de Odd

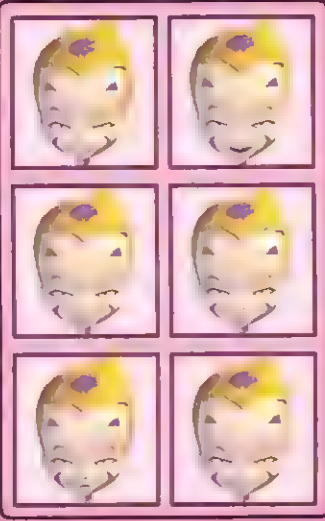
Têtu comme une mule, lunatique, totalement imprévisible, ce chien semble littéralement dénué de tout cerveau. Son activité majeure consiste à suivre à la trace son maître... pour le meilleur et trop souvent, le pire.

Il n'est pas admis au sein du collège ce qui n'empêche pas Odd de l'emmener parfois avec lui, en cachette. Sinon, le reste du temps, il reste dans la chambre de Odd et Ulrich.

ODD



NOM	Odd
ATTITUDE	Gymnaste/Agilité/Felin
RAPIDITE	Bonne (très grands sauts)
POINTS DE VIE	100
Description	à partir de 50 pts de vie, chaque coup reçu = dévirtualisation croissante et visible



ARME DE COMBAT

Description Gant qui projette 10 pointes flèchées au maximum

Dégâts provoqués -5 pts de vie par impact sur monstre

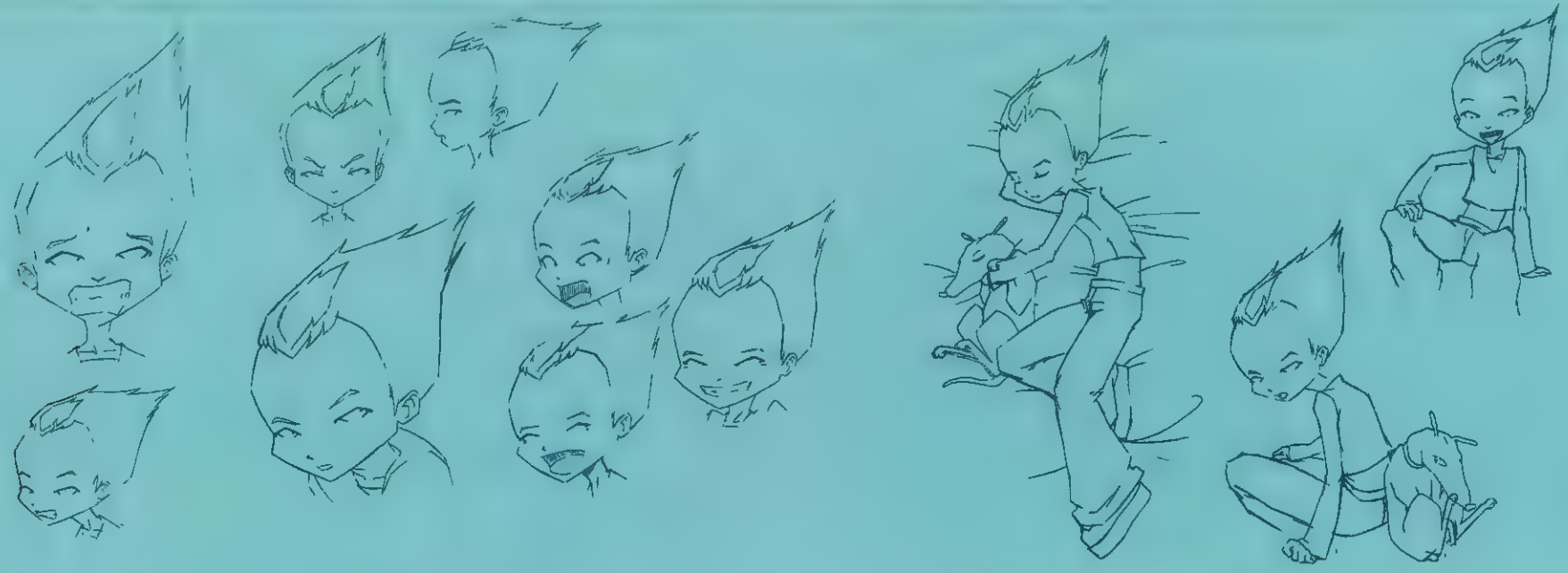
POUVOIR Anticipation

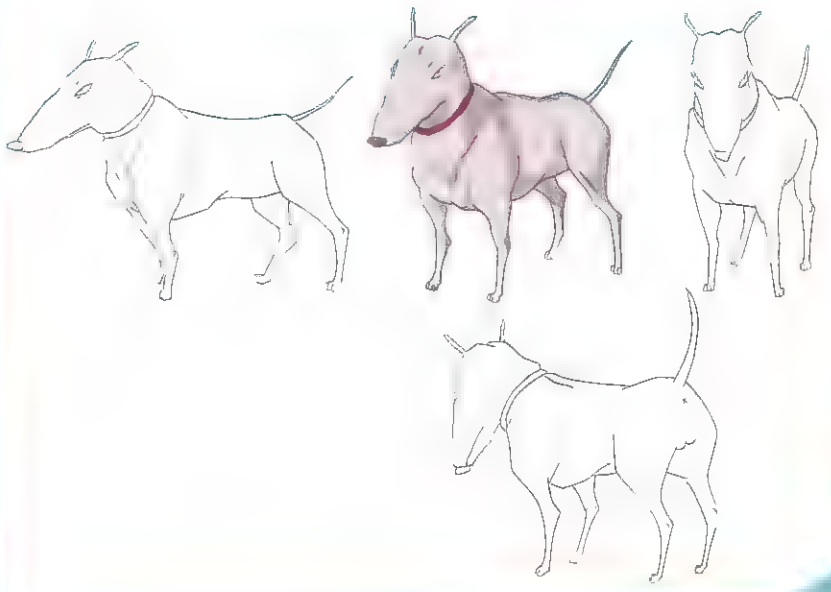
Description

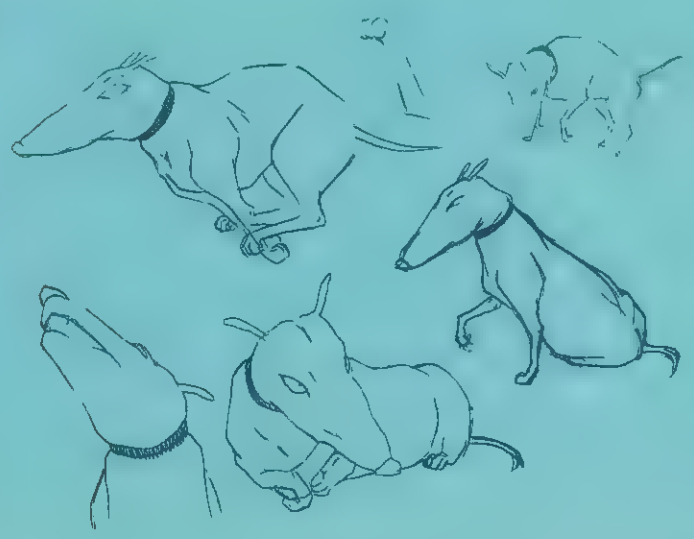
Don qui permet des flashs de situations futures
Pouvoir utilisable une seule fois par épisode

Visualisation

Yeux inquiets se ferment puis séquence "future" monochrome







CODE LYOKO

AELITA

AELITA

Jeune créature humanoïde virtuelle, seule habitante de Lyokô. Elle est chargée de contrôler le bon fonctionnement de son monde virtuel, elle en est le régisseur, et surtout l'antivirus éventuel.

Elle est présente dans tous les épisodes.

Caractère :

D'un caractère affirmé, elle est - à l'instar de Jérémie - celle qui en sait le plus sur son monde et celle qui a tout à découvrir des relations humaines.

Aelita connaît Lyokô comme sa poche et a développé un instinct quasi animal et fusionnel avec l'environnement de l'île.

Son tempérament aussi zen que naïf lui permet de mettre en perspective les éventuelles petites querelles qui agiteraient le groupe.

Rapport avec nos héros :

Ils sont à la fois ses seuls amis et ses sauveurs. Si elle a une totale confiance en eux, elle a toujours peur de les perdre et de se retrouver seule. En communiquant avec le laboratoire, c'est souvent Aelita qui permet à Jérémie de localiser le virus. De la même façon que Jérémie est amoureux d'elle, Aelita ressent des sentiments pour lui (c'est celui qu'elle considère comme son sauveur, et le fait qu'il "parle" aussi le langage informatique en fait le compagnon idéal), mais elle ne sait pas les exprimer. Sur Lyokô, elle développe aussi une grande complicité avec Odd, dont la fantaisie l'interpelle et la fait rire. Cette complicité toute bon enfant irrite d'ailleurs un peu Jérémie, qui jalouse Odd, surtout lorsqu'il prend la main d'Aelita sur Lyokô.

Particularités :

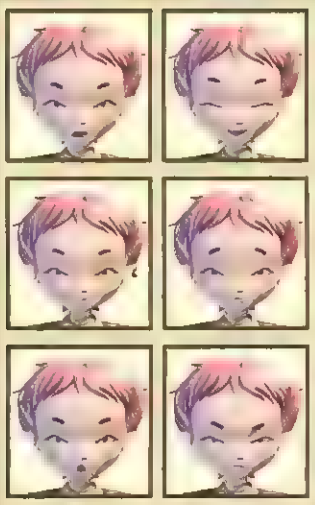
Tous les sens physiques d'Aelita sont exacerbés, de manière quasi animale. Elle pourrait localiser le mécanisme d'une montre au milieu d'une foule ou trouver une aiguille dans une botte de foin.

Aelita représente l'intention idéale du créateur, elle peut rendre son harmonie à la tour contaminée et la désenclaver. Leur rencontre permet la disparition immédiate des « virus » et le retour à la normale.

La fusion entre la tour malade et Aelita est une sorte de communion où l'on voit Aelita se fondre dans la tour, lui rendre sa pureté et en ressortir.

Aelita peut "modéliser" des objets éphémères pour aider ses amis terriens.

AELITA



POUVOIR Synthétisation

Description

Don qui permet la création éphémère d'objets naturels (rocher, tronc, etc.)
Aide précieuse pour surmonter les obstacles
Mais l'utilisation du don de création = -50 pts de vie

Visualisation

A genoux, yeux fermés, son de création sort de sa bouche

NOM	AELITA
RAPIDITE	Normal
POINTS DE VIE	100
Description	Régénération dans une tour
ARME DE COMBAT	Ne combat pas

CODE LYOKO

LES PERSONNAGES SECONDAIRES

LA BANDE A SISSI

Personnages secondaires parfois présents dans les épisodes, la bande de Sissi est un groupe qui trouve sa cohésion dans la jalousie pré-pubère que ses membres entretiennent vis-à-vis de nos héros.
Quand ce ne sont pas les occasionnelles dénonciations aux profs ou autres gesticulations de cour d'école, la bande de Sissi n'a de cesse d'essayer de les mettre en péril... en pure perte : ils finiront toujours par se mordre les doigts d'avoir trop manigancé. La bande ne connaît pas l'existence de l'usine.
Elle est composée de trois personnages, qui évoluent toujours ensemble.

SISSI

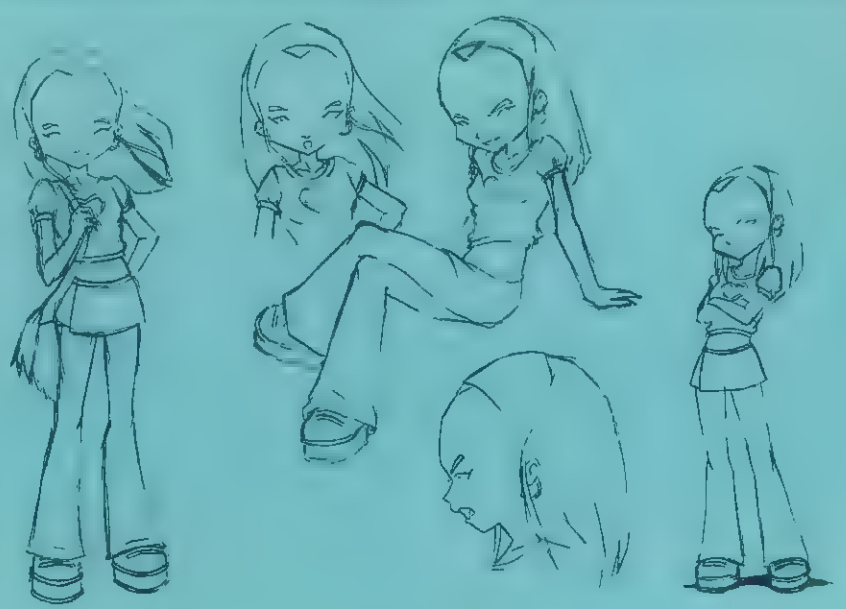
Toujours apprêtée en bimbo, elle semble avoir été inventée par la firme Mattel pour personnifier une nouvelle poupée à peigner. Malgré cette apparence toute superficielle, Sissi est redoutablement maligne, voire vénéneuse. Si elle adore nuire à nos héros, qu'elle déteste, son principal but est de découvrir leur secret. Sissi cherche parfois à convaincre son père, le proviseur du collège, qu'ils manigancent quelque chose. Et comme celui-ci ne la prend jamais très au sérieux, Sissi redouble de ressentiment contre eux.
Elle est aussi furieuse de voir que les regards des garçons sont plutôt braqués sur Yumi, bien plus énigmatique par sa beauté naturelle.
Sissi mène à la baguette Hervé et Nicolas dont elle attend sans cesse de nouvelles idées.
Son père est le Proviseur du collège Kadic.

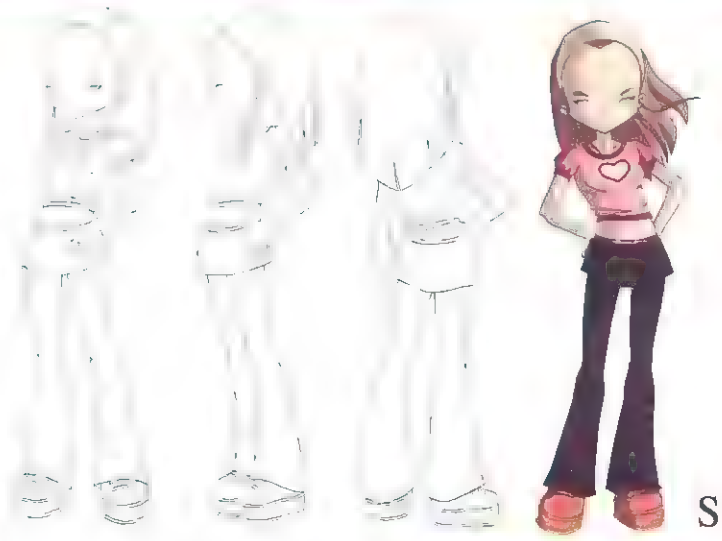
HERVE

Cantonné à la deuxième place de sa classe, il jalouse Jérémie qui peut aisément lui voler la vedette. Cerveau de plans tordus, il ne cesse de se frotter maladivement les mains en imaginant la réussite " géniale " de ses funestes entreprises mais, il récolte toujours, in fine, la fureur de Sissi dont il accepte cependant les outrances car il l'idolâtre.

NICOLAS

Toujours en short, été comme hiver, c'est le placide hilare de la bande, celui qui est toujours prêt à suivre les ordres sans en comprendre un traître mot, celui qui joue le rôle de tête de turc d'Hervé, celui que notre bande a néanmoins pris en sympathie et qu'ils aident à sauver la face.





Sissi

Hervé

Nicolas

Outre les silhouettes du corps professoral que l'on croise furtivement dans les couloirs de l'école ou dans la cour de récréation, la vie scolaire des kids est surtout rythmée par trois personnages centraux. Jim le gardien du pensionnat, Madame Hertz et le Proviseur.

LE PROFESSEUR DE SCIENCES, MADAME HERTZ

Professeur en fin de carrière, Madame Hertz gambade toujours comme une gamine. Lors de ses cours, elle essaye de capter l'attention de ses élèves par des jeux ludiques qui illustrent des matières scientifiques pourtant rébarbatives.

Ses jambes moulinent aussi rapidement que sa bouche et les élèves ne comprennent pas toujours les subtilités des matières enseignées. Distraite par un rien, il faut également compter sur quelques petits "pépins" lors d'expériences en laboratoire : réaction chimique moussante, lâcher d'insectes, gaz hilarant…

C'est pourtant le prof favori de nos héros et Jérémie trouve chez Madame Hertz la possibilité d'approfondir ses connaissances sur les ordinateurs. Mais inutile de lui révéler l'existence de Lyokô car Madame Hertz, perdue dans ses rêveries, est persuadée de s'amuser avec ses élèves, comme on le ferait dans un jeu de rôle. Elle est loin de s'imaginer que certains de ses élèves vivent en direct les scénarios impossibles qu'ils échafaudent parfois ensemble.

JIM, GARDIEN DU PENSIONNAT

Carrure imposante, menton en avant, Jim, la trentaine, a le physique de son quotient mental : celui d'un sergent instructeur persuadé de surveiller une troupe de G.I. alors qu'il n'est qu'un pion sous-payé et logé dans un minuscule studio de concierge.

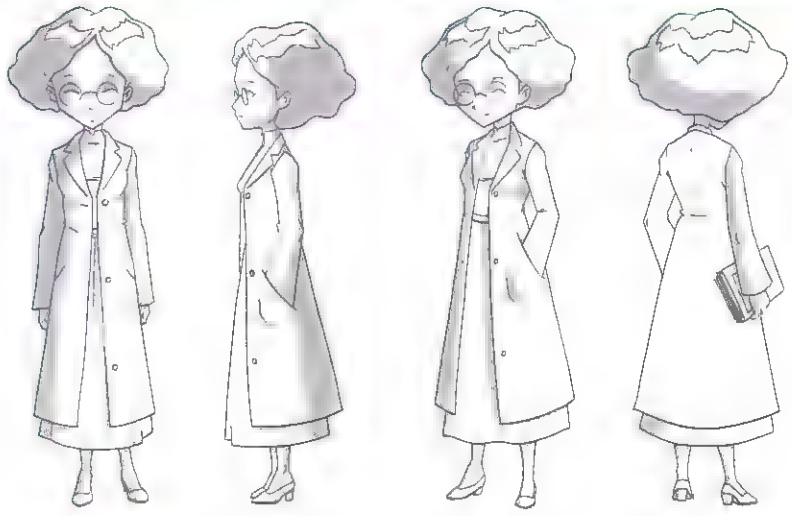
Outre ses activités de professeur d'éducation physique, la mission de Jim consiste à prouver que les Kids s'échappent du pensionnat. Pour cela, il n'a de cesse d'inventer de fumeux pièges ou de multiplier les postes de surveillance nocturne. Le résultat de cette débauche d'énergie est invariablement nul.

Dépassé par l'intelligence des Kids, Jim arrive toujours en retard. Ses affirmations passent auprès de la direction de l'école pour des divagations et il lui arrive même de douter de l'utilité de sa mission.

C'est un personnage résolument ridicule… donc comique.

LE PROVISEUR, LE PERE DE SISSI

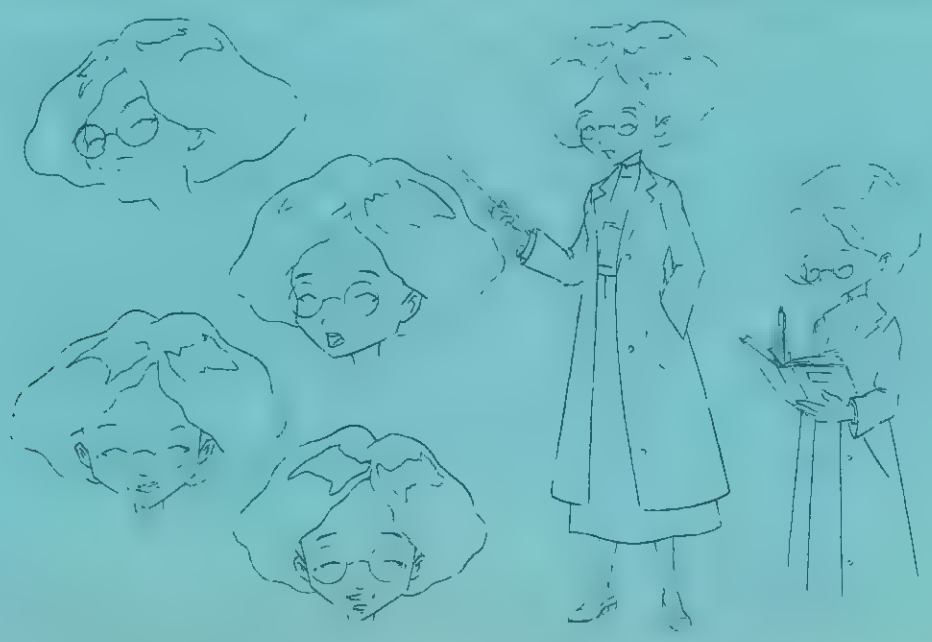
Homme placide et gentil qui fait respecter l'ordre dans son établissement. Il est du genre incorruptible. Les élèves l'aiment bien en général. Il est un peu désespéré par l'attitude de sa fille.



Madame Hertz

Jim

Le Proviseur



MILLY ET TAMIYA

Ces deux filles de 6ème sont inséparables, et partagent une passion démesurée pour nos héros. Elles les trouvent fascinants pour leur attitude et leur look, mais elles ignorent tout de leurs aventures secrètes. Milly & Tamiya sont collantes et elles ont tendance à les suivre un peu partout. Il arrive ainsi fréquemment que leurs interventions aident nos héros ou qu'au contraire, elles leur mettent des bâtons dans les roues, et cela toujours sans vraiment que les deux petites le sachent ou le veuillent.

Dans ce duo, c'est Milly qui mène la danse. C'est une fille à la curiosité maladive et à l'aplomb sans bornes, même si ses préoccupations sont franchement « cul-cul », à l'image de ses cheveux teints en rose. Cette gentille peste entraîne toujours Tamiya dans des plans ineptes. Tamiya elle, est plus réservée, même si elle voue également une adoration sans borne à notre bande.

Elles tiennent toutes les deux le journal du collège (photos, caméra vidéo...).

LES PARENTS DE YUMI

D'origine japonaise, ils se sont installés dans un modeste pavillon de banlieue. Yumi est proche de son père, chercheur dans une grande société d'électronique, et de sa mère, femme au foyer. Il existe une vraie complicité entre eux, construite sur le respect mutuel et une certaine liberté d'esprit. La vie parentale est rythmée par des rapports emprunts de rites ancestraux comme ceux du dîner à même le sol ou de la pratique de techniques de relaxation.

La présence de Yumi dans son foyer est l'occasion de recentrer par moment la série sur le personnage leader de l'action, lors des moments où Yumi peut réfléchir sur Lyokô et puiser des ressources avant de partir pour de nouvelles aventures...

Milly

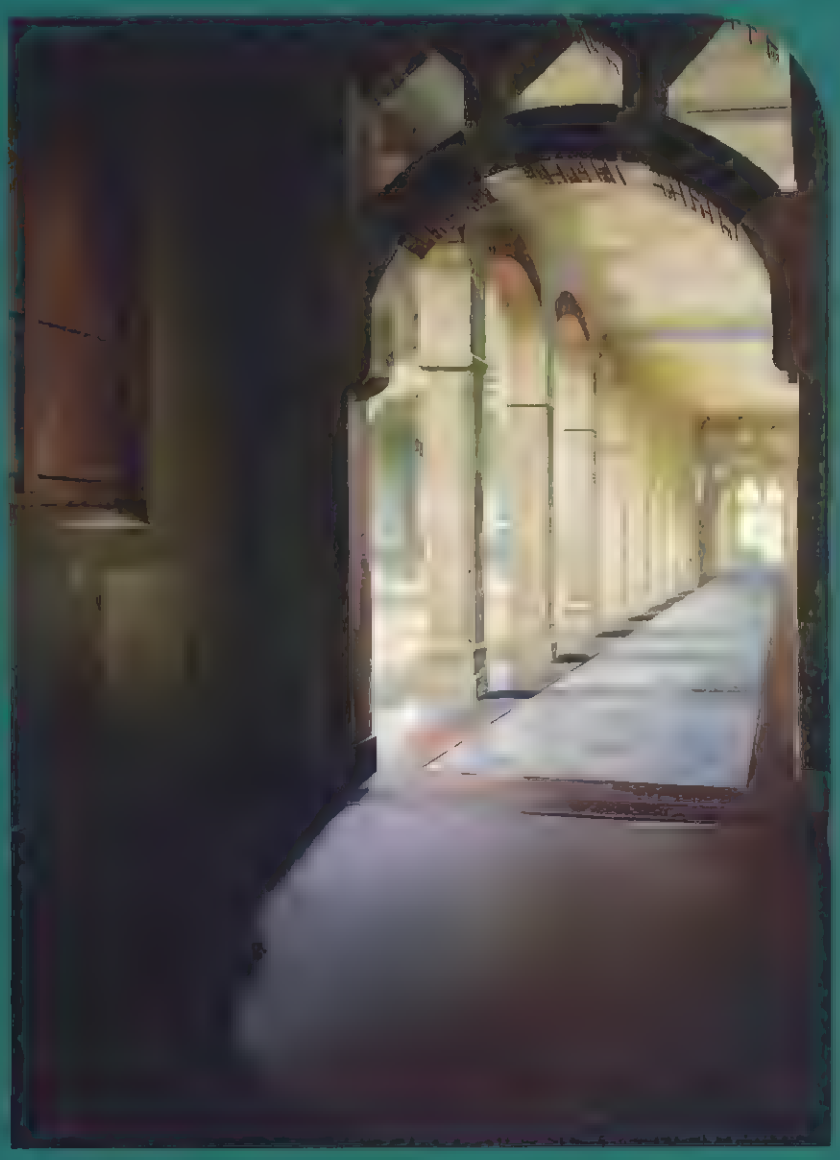
Tamiya

Le père de Yumi

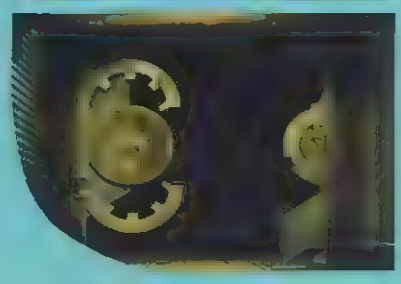
La mère de Yumi

CODE LYOKO

LES DECORS

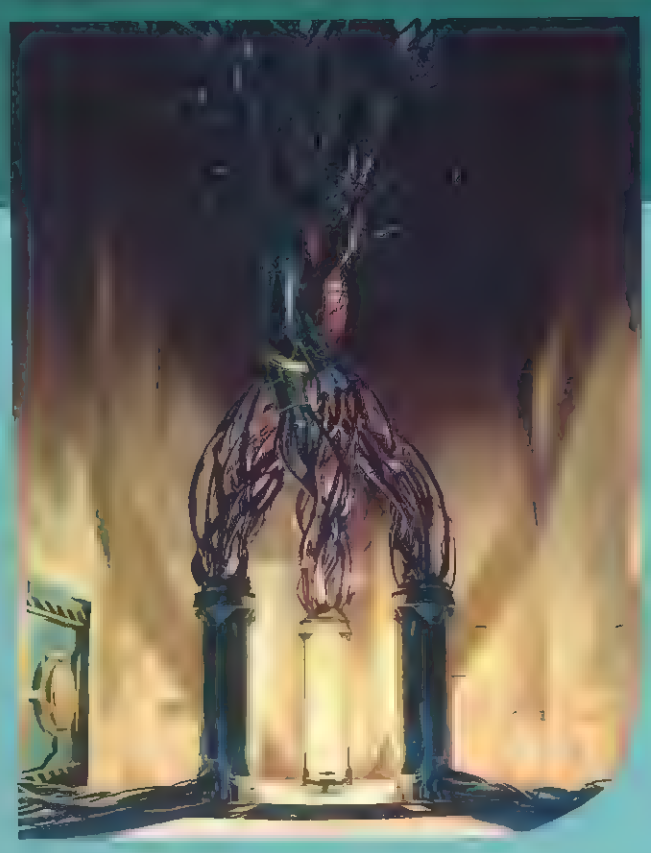


LE COLLEGE KADIC



L'USINE

L'usine est un lieu, isolé sur une île d'un fleuve, qui rappelle la forme d'un paquebot qui se serait échoué ; notre modèle est bien sûr l'ancienne usine Renault Billancourt sur l'île Seguin.



LYOKO

Xanadu se présente comme une île perdue surgie au milieu d'une mer numérique.
Cette île est composée de 4 territoires :
- Le territoire de la forêt, lieu tempéré humide à l'ambiance crépusculaire
- Le territoire du désert, lieu caniculaire avec une lumière zénithale (midi)

- Le territoire de la montagne, lieu brumeux,
à l'ambiance d'aube chinoise
- Le territoire banquise, lieu de neige et de glace,
ambiance nocturne

CODE LYOKO

LIVRAISON SEPTEMBRE 2003

ANTEFILMS
PRODUCTION

centre
national de la
cinématographie

ANTEFILMS
INTERNATIONAL

RÉGION Poitou
Charentes
La Dynamique Atlantique